

REVISTA GRATUITA
DS | GBA | PC | PS2 | PS3 | PSP | Wii | XBOX 360 | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING
N°18 ENERO 2K8
Age of Conan
Bournout Paradise
Devil May Cry 4
La Brújula Dorada
Call of Duty 4
Resident Evil Umbrella Chronicles
Bully Scholarship Edition
Pokémon Battle Revolution
Los Sims 2 Náufragos
Unreal Tournament 3
ARMY OF TWO

Llévate un juego de PS3 + una película de Sony Pictures en Blu Ray sólo por 79,99 €





PLAYSTATION®3 VIDA EN ALTA DEFINICIÓN

* DISPONIBILIDAD SUJETA A FECHAS DE LANZAMIENTO

IMAGEN Y SONIDO · ELECTRODOMÉSTICOS · SOFT&DVD · GPS · TELEFONÍA · INFORMÁTICA

Equipamos tu vida

Boulanger

multimedia & electrodomésticos & servicios

CENTRO COMERCIAL LA DEHESA
Ctra. N-II km.34. Alcalá de Henares
(Madrid)

CENTRO COMERCIAL MEGAPARK
Plaza del Comercio, nº2. San Sebastián de los Reyes
(Madrid)

PARQUE OESTE ALCORCÓN
Avda. de Europa s/n. Alcorcón
(Madrid)

PARC SANT BOI
Junto autopista C32, Hortells,6-8, Sant Boi
(Barcelona)

PARQUE COMERCIAL BONAIRE
Plan Parcial sector AM5. Crta N-III Km 345, Aldaia
(Valencia)

CENTRO COMERCIAL EL ALISAL
C/ Joaquín Rodrigo S/N, Cerro del Alisal
(Santander)

CENTRO COMERCIAL LA CAÑADA
Ctra. de Ojen, s/n. Marbella
(Málaga)

PARQUE COMERCIAL MIRAMAR
C/San Javier, 28. Las Lagunas. Mijas Costa
(Málaga)

PARQUE COMERCIAL GRAN PLAZA
Ctr. de Alicún, s/n. Roquetas del Mar
(Almería)

AHORA POR LA COMPRA DE TU PLAYSTATION 3 LLÉVATE POR SÓLO 30€ ...







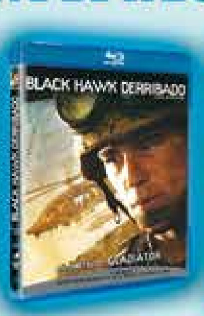
429,99€

Válida por la compra de PS3 o pack PS3 + juego

...Y LLÉVATE DE REGALO UNA DE ESTAS PELÍCULAS EN Blu-ray Disc



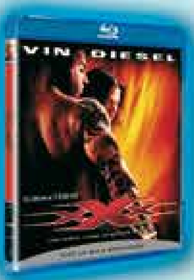












* PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 7 AL 31 DE ENERO DE 2008. NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES.

IMAGEN Y SONIDO · ELECTRODOMÉSTICOS · SOFT&DVD · GPS · TELEFONÍA · INFORMÁTICA

Equipamos tu vida

BOULANGER

multimedia & electrodomésticos & servicios

CENTRO COMERCIAL LA DEHESA
Ctra. N-II km.34. Alcalá de Henares
(Madrid)

CENTRO COMERCIAL MEGAPARK
Plaza del Comercio, nº2. San Sebastián de los Reyes
(Madrid)

PARQUE OESTE ALCORCÓN
Avda. de Europa s/n. Alcorcón
(Madrid)

PARC SANT BOI
Junto autopista C32, Hortells,6-8, Sant Boi
(Barcelona)

PARQUE COMERCIAL BONAIRE
Plan Parcial sector AM5. Crta N-III Km 345, Aldaia
(Valencia)

CENTRO COMERCIAL EL ALISAL
C/ Joaquín Rodrigo S/N, Cerro del Alisal
(Santander)

CENTRO COMERCIAL LA CAÑADA
Ctra. de Ojen, s/n. Marbella
(Málaga)

PARQUE COMERCIAL MIRAMAR
C/San Javier, 28. Las Lagunas. Mijas Costa
(Málaga)

PARQUE COMERCIAL GRAN PLAZA
Ctr. de Alicún, s/n. Roquetas del Mar
(Almería)

EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Guipúzcoa, 10
28020 Madrid
Telf.: 915543967
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
Shy Guy
Medivh
Carlos Segura
Mario Fernández
Jesús Garcia
Alejandro Serrano
Pablo Molina
Smasher
Eduardo G.
Alvaro Molina
Kike Danger
Ilde Cortés
Omar Álvarez
Kidwiz
Iñaki Campomanes
Dani Rubio

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

ADMINISTRACIÓN
Luis Gomez
administración@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

CONSULTORIO
Bob-Omb
consultorio@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.

OCIO RUS S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es

Cibergamers no se hace responsable de las opiniones publicadas de sus colaboradores, ni se identifica necesariamente con ellas.
Los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista son responsabilidad exclusiva de los anunciantes.
Prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, sin permiso de la editorial.
Todas las marcas que aparecen en esta revista están registradas y son propiedad de sus diferentes compañías.
CiberGamers es una marca de Ocio Rus S.L.

Algo está cambiando

Después de la ajetreada y decisiva campaña navideña, donde las compañías lanzan todos sus grandes títulos para aprovechar al máximo la vorágine consumista en la que todos nos vemos envueltos, llega una temporada de sequía. Tradicionalmente los comienzos de año son tiempos difíciles para los amantes de los videojuegos. Sin embargo parece que algunas compañías están cambiando este "modus operandi".
La prueba la tenéis en los juegos que van a salir en breve, algunos realmente esperados. Puede que los más impactantes sean "Army of Two" y "Devil May Cry 4", que aparecerán en PS3, Xbox 360 y PC esta primavera, títulos que estarán bien secundados por otros tan potentes como "The Club", "Final Fantasy XII: Revenant Wings", "Zack and Wiki" o "Burnout Paradise". ¡Y en Marzo nos estará esperando el gran "Grand Theft Auto 4"!
Esperamos que esta tendencia tenga continuidad en el año próximo como en los sucesivos, pues creemos que es un cambio muy saludable para el sector. Veremos qué sucede. Entre tanto, disfrutad a tope con las nuevas consolas y juegos que os traigan Papá Noel y los Reyes Magos, aprovechad lo que queda del período vacacional y...
¡Feliz Año Nuevo!



CONTENIDOS



¿Tienes que desactivar tu antivirus cada vez que quieres jugar? ¿tú ordenador no tiene bastante potencia para tus juegos y tu antivirus?

No cambies de juegos.
Pruébanos: www.eset.es

Think smart

ESET
Smart
Security

NOD32 technology

ThreatSense technology

Un nuevo concepto en protección inteligente para tu PC

COMPONENTES UNIFICADOS:
ESET NOD32 Antivirus
ESET NOD32 Antispyware
ESET Personal Firewall
ESET Antispam



c/Martinez Valls 56, bajos - 46870 Ontinyent (Valencia)
ventas@nod32-es.com - Teléfono 902.33.48.33
http://www.nod32-es.com

ROCKSTAR MUESTRA NUEVOS VÍDEOS DE SU GENIAL TÍTULO

¡MÁS DETALLES DEL JUEGO MÁS ESPERADO!



A nadie se le escapa que "GTA4" es el juego más esperado del año para PlayStation 3 y Xbox 360, sobre todo teniendo en cuenta el inesperado retraso que se produjo no hace demasiado (la salida del juego estaba planeada para finales del pasado año). El nuevo tráiler que Rockstar ha mostrado de su creación (y que podéis visualizar en esta dirección www.grandtheftautoIV-el-juego.com) nos muestra cómo será la vida del protagonista, Niko Bellic, en su visita a los Estados Unidos. La intención de Niko será la de ganarse un porvenir, y eso pasará por meterse en toda clase de negocios sucios.

La expresividad que muestran todos los protagonistas en el vídeo es increíble, y de hecho el motor gráfico que utilizará "GTA4" parece que cumplirá todas las expectativas. La ciudad donde transcurrirá la acción poseerá unas dimensiones colosales, y en ella tendremos una libertad absoluta de movimientos, aunque siempre habrá que realizar misiones para avanzar en la trama principal. El argumento tiene toda la pinta de estar muy cuidado, y todos los personajes contarán con cientos de líneas de diálogos que estarán doblados por actores de garantías, aunque mucho nos tememos que todos hablarán en perfecto inglés. Pero bueno, por lo menos el título sí que estará traducido a nuestro idioma.

Sólo quedan un par de meses para que se desate la locura hacia este nuevo capítulo de la serie de acción de más éxito en las consolas. Es mucha la expectación que ha levantado "GTA4", pero seguro que el resultado final no decepciona.



NUEVAS EDICIONES DE BUZZ! PARA PS2

PASA UNOS REYES EN FAMILIA

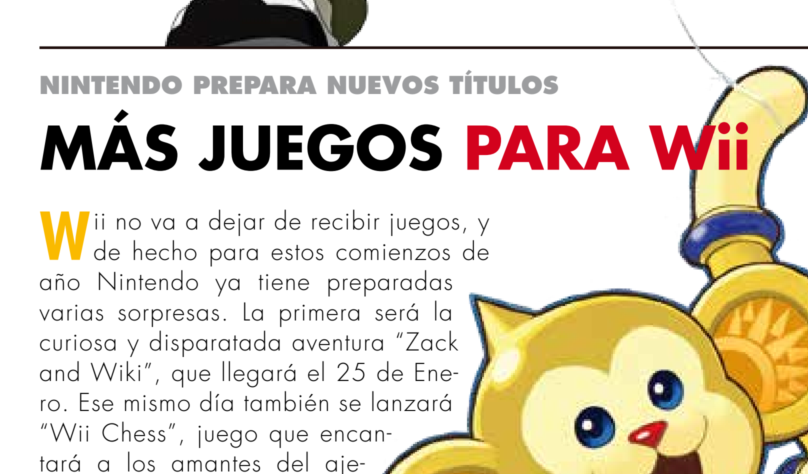
El concurso más interesante y popular de las consolas, "Buzz!", regresa a PlayStation 2 de la mano de Sony. Y lo hace con "Buzz! Hollywood", un reto increíble que pondrá a prueba vuestro conocimiento sobre el mundo del cine. Más de 5000 preguntas distintas os aguardan, que versan sobre actores, fechas de estreno, bandas sonoras, etc. Y como el título admite la participación de hasta ocho jugadores simultáneos, las veladas pueden ser de muy agradables.
Y como las buenas noticias nunca llegan solas, Sony también ha pensado en los más pequeños, presentando "Buzz! Junior Monsters", una colección de 25 minijuegos súper originales para que los jugadores más jóvenes se lo pasen estupendamente.
El precio de ambos juegos es de 39, 99 euros cada uno sin incluir los mandos especiales llamados Buzzers (esenciales para jugar a cualquier título "Buzz!"), o bien 59, 99 con los Buzzers incluidos. ●



JUEGA CON BEN 10, UN NUEVO HÉROE

UN NIÑO DIFERENTE

A adena Cartoon Network seguramente ya os habéis enganchado a una de las series más de moda, Ben 10. Esta serie de dibujos animados está protagonizada por Ben, un niño de 10 años que es capaz de transformarse en 10 formas alienígenas diferentes gracias a la ayuda de un reloj extraterrestre. Ben 10, que es el nombre como se le conoce al personaje, utiliza estos poderes para proteger la Tierra de cualquier amenaza.
Bien, pues si os quedáis con ganas de más cada vez que veis un episodio, Virgin acaba de poner a la venta el videojuego "Ben 10: Protector of Earth", una fantástica aventura que está disponible para las consolas PlayStation 2, Wii, Nintendo DS y PSP. ¡Y ojo a su precio, que es súper reducido! ●



NINTENDO PREPARA NUEVOS TÍTULOS

MÁS JUEGOS PARA Wii

Wii no va a dejar de recibir juegos, y de hecho para estos comienzos de año Nintendo ya tiene preparadas varias sorpresas. La primera será la curiosa y disparatada aventura "Zack and Wiki", que llegará el 25 de Enero. Ese mismo día también se lanzará "Wii Chess", juego que encantará a los amantes del ajedrez. Una semana más tarde podremos probar las trepidantes carreras de "Donkey Kong Jet Race" y, por último, a mediados de Febrero nos aguarda una encarnizada guerra con "Battalion Wars 2". ●

+ BREVES

Tras un inesperado retraso, la versión para PS3 de "Stranglehold" ya está disponible. Se trata de una aventura de acción adulta y trepidante.



Ya están disponibles las guías oficiales para dos de los juegos más "calientes" de Wii, "Pokémon Battle Revolution" y "Super Mario Galaxy". Su precio es de 14, 90€ cada una.

Proein, la compañía que se encarga de distribuir en nuestro país títulos de empresas como Eidos, Capcom o Square-Enix entre otras, pasa a llamarse Proein Games, luciendo un nuevo logotipo y cambio de imagen.



El juego de acción de Wii "No More Heroes", desarrollado por Suda 51, aparecerá en España a principios de este año... pero censurado, ya que al parecer el juego es demasiado violento para los europeos.

Activision ha anunciado que después de los fenomenales éxitos alcanzados por "Call of Duty 4" y "Guitar Hero III", ya están en desarrollo "CoD5" y "Guiter Hero IV".



A LA CUARTA VA LA VENCIDA

EVERQUEST II RISE OF KURNAK

Ya está disponible online la cuarta expansión de Everquest II, uno de los MMORPG más famosos del mundo, con permiso de WoW. Se trata de un videojuego multijugador masivo online con una decidida personalidad RPG. Si te atrae el género, por 39,99 dólares (ahora el cambio respecto al dolar nos favorece), podemos tener esta expansión y las cuatro anteriores.
Esta expansión incluye la nueva raza Sarnak, un dragón humanoide. También ofrece nuevo contenido entre los niveles 1 y 20. Por supuesto, trae consigo nuevos escenarios y misiones, que harán aún más vasto el territorio de Everquest II. Además, si eres un auténtico experto, ahora podrás llegar hasta el nivel 80. Para ello tendrás decenas de nuevas misiones, y armas. También te encontrarás con nuevos NPCs y el peligroso continente de Kunark.
Rise of Kunark no te deja solo para conseguir estas misiones: tendrás 24 nuevos tipos de armas y armaduras para enfrentarte a los nuevos peligros. También podrás obtener bendiciones y realizar milagros, gracias a los Dioses Bertoxxulous, Tribunal y Karana.
En definitiva, una espectacular expansión que hacen de este MMOPRG, uno de los más extensos de la historia. Puedes descargarte el juego desde http://everquest2.station.sony.com/







¿QUIERES SER MODELO?

WWW.GOSUPERMODEL.ES

Entra en el mundo de goSupermodel,un juego virtual diseñado a tu medida en el que tendrás que competir con otras participantes durante varias semanas.
Si siempre has querido ser modelo, ahora tienes la oportunidad de conseguir tu sueño de una manera divertida y creativa.
Demuestra que eres una chica inteligente, atrevida y creativa y pon a prueba tus cualidades en varias categorías. No importa si eres alta o baja, rubia o morena, ¡porque en este juego todas las chicas tienen las mismas opciones!
Además, en goSupermodel encontrarás un espacio para hablar de moda, disfrutar de un montón de juegos, compartir charlas en el foro, subir tus fotos y dibujos, y relacionarte con otras chicas. ¡Seguro que haces muchas amigas!
Y si ganas el concurso, tú y tu mejor amiga (acompañadas de un padre/tutor) ¡viajaréis a París!* ¡Como las grandes estrellas!
¡Visita ya www.goSupermodel.es! ¡Más de 2 millones de registrados en todo el mundo: Dinamarca, Noruega, Alemania, Estados Unidos, Francia, Suecia y España!.







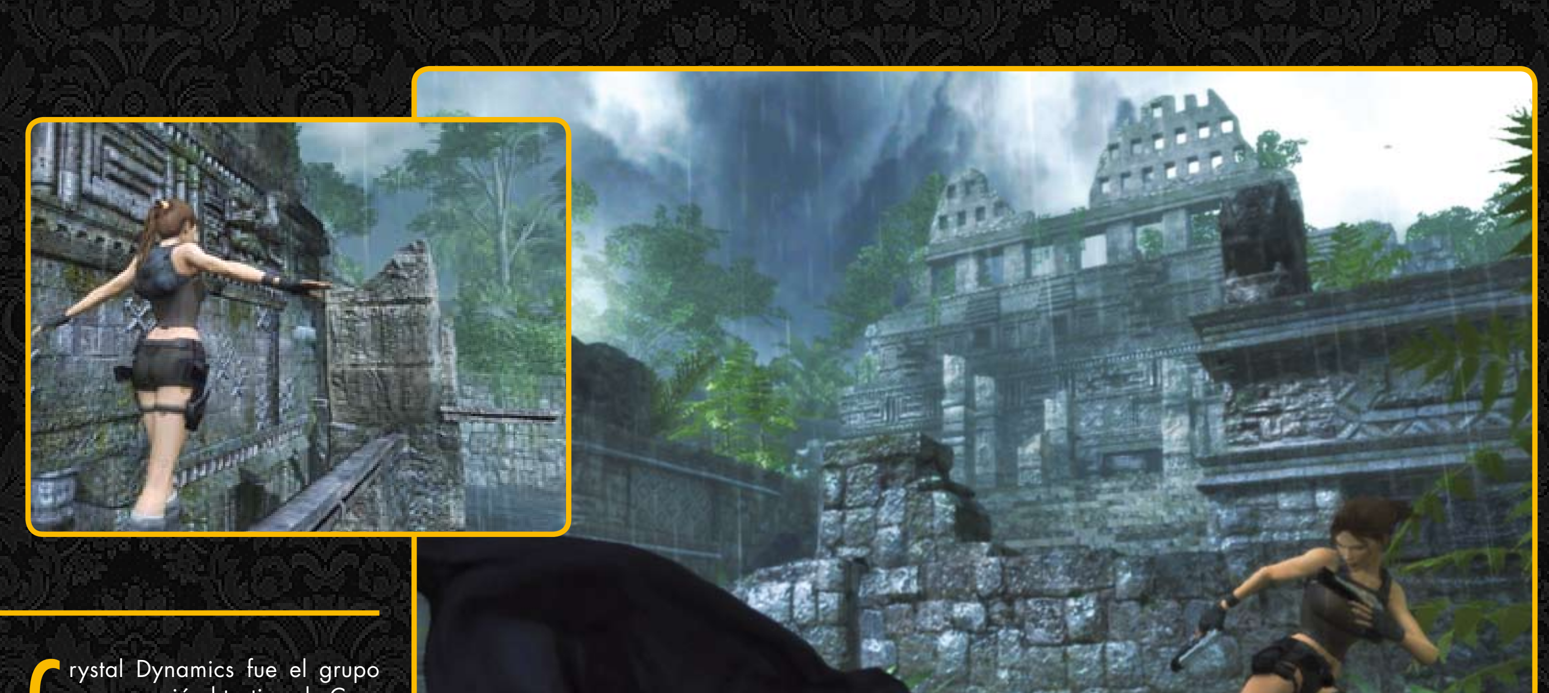

KANE & LYNCH
DEAD MEN™
★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
UN VIDEOJUEGO DE ODIO, PÉRDIDA Y VENGANZA
WWW.KANEANDLYNCH.COM
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
for Windows
Io-Interactive
eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead MenTM Eidos Interactive Ltd. Eidos and the
and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S.
All rights reserved. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of
the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360,
Xbox LIVE, and the Xbox logos
NO TE PIERDAS
HITMAN
YA EN LOS MEJORES CINES

Tomb Raider Underworld

LA NUEVA AVENTURA DE LARA



No hay nada mejor que estrenar una nueva sección, en este caso En Desarrollo, presentando uno de los juegos más esperados por todo el mundo: "Tomb Raider Underworld". Recientemente viajamos hasta Méjico para asistir a la presentación mundial de la nueva aventura de la preciosa arqueóloga Lara Croft, evento que fue conducido por dos de las personas que se están encargando de la realización de este proyecto, Eric Lindstrom y Rob Pavey, Diseñador y Senior Programmer respectivamente de Crystal Dynamics. Ambos nos contaron de primera mano nuevos detalles acerca de su creación, y además nos mostraron una pequeña parte de uno de los niveles que aparecerán en el juego final. ¡Os contamos nuestras impresiones!



Crystal Dynamics fue el grupo que recogió el testigo de Core Design para continuar con las aventuras de Lara Croft en su saga "Tomb Raider", que no hace mucho había caído en una espiral peligrosamente negativa en todos los sentidos. Pero gracias a su extraordinario trabajo y buen hacer, con "Tomb Raider Legend" Crystal Dynamics consiguió revitalizar la serie. Ahora, y tras lanzar no hace mucho el exitoso remake "Tomb Raider Anniversary", este prestigioso grupo de programación californiano afronta un nuevo reto: dar vida a la primera aventura de Lara Croft diseñada específicamente para las consolas de nueva generación (PlayStation 3 y Xbox 360) y los PC modernos.

Tras barajar varias posibilidades, el nombre final de este nuevo capítulo será "Tomb Raider Underworld". De momento no se conoce demasiado acerca de su trama argumental, pero sí que sabemos que la arqueóloga tendrá que recorrer una vez más medio planeta para localizar un artefacto antiguo. Y conociendo los antecedentes en pasadas entregas de "Tomb Raider", suponemos que este objeto no será para nada vulgar...





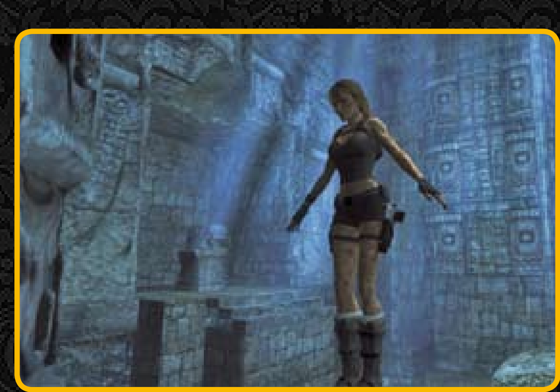
Aquí tenéis a Sergio (centro) posando con los chicos de Crystal Dynamics que realizaron la demostración del nuevo Tomb Raider, Eric (izquierda) y Rob (derecha). ¡Muchas gracias a ambos!

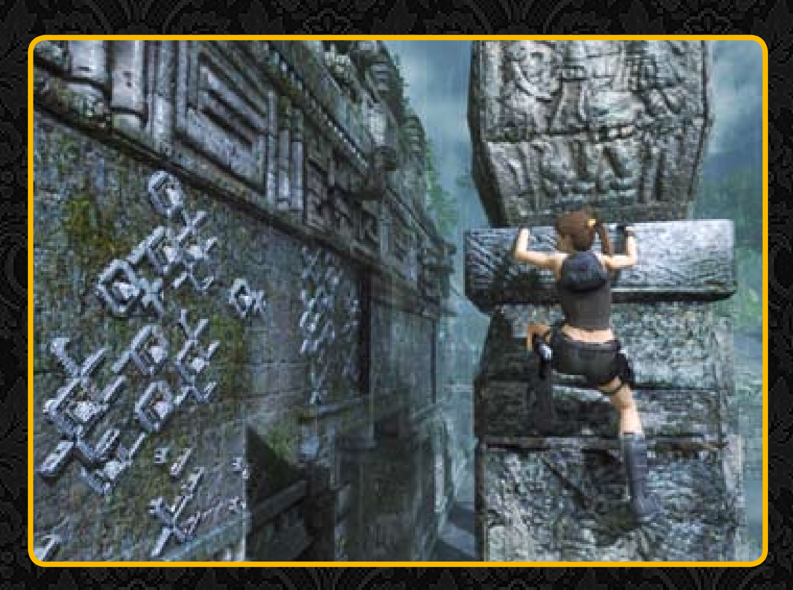
LA MECÁNICA DE JUEGO, en cambio, sí que nos quedó muy clara tras la demostración llevada a cabo por los propios chicos de Crystal Dynamics, Rob Pavey y Eric Lindstrom. Una vez más, este nuevo episodio de "Tomb Raider" volverá a apostar por la mezcolanza de géneros. Lo que más tiempo nos mantendrá ocupados será la continua exploración de los escenarios, que esconderán munición, reconstituyentes de salud y objetos secretos que nos permitirán desbloquear contenido adicional. ¿Pero qué sería una aventura de Lara Croft sin la resolución de puzzles? Cada uno de los niveles contendrá una generosa remesa de enigmas que habrá que resolver si queremos avanzar en la trama general del juego. Y como ya es tradición la variedad de estos puzzles no tendrá desperdicio, puesto que habrá que afrontar rompecabezas de lógica, habilidad, de manipulación de objetos, activación de palancas e interruptores...

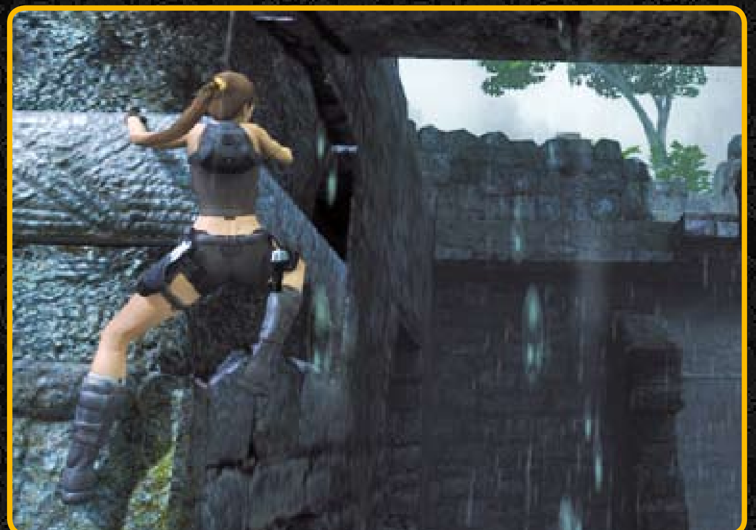
La acción también tendrá su hueco, aunque los enfrentamientos contra los rivales no serán tan numerosos como los experimentados en otros juegos de este mismo estilo lanzados recientemente, como "Uncharted: El Tesoro de Drake" de Sony para PS3. En contraposición a esto, las plataformas y los saltos calculados al milímetro sí que tendrán una presencia mucho más importante. Lara volverá a lucir sus habilidades y gran agilidad para alcanzar zonas de los decorados de difícil acceso y será capaz de efectuar múltiples acciones y movimientos, algunos de ellos totalmente nuevos según nos confirmaron sus creadores.

Y YA QUE HABLAMOS DE NOVEDADES, tuvimos el placer de observar "in situ" algunas innovaciones que incorporará "Tomb Raider Underworld" en comparación con entregas precedentes de la franquicia. La más notable tendrá que ver con todo lo relacionado con el entorno gráfico, y a pesar de que la versión que contemplamos era bastante preliminar, ya mostraba un nivel técnico imponente. Los programadores de Crystal Dynamics han desarrollado un nuevo motor gráfico partiendo desde cero, que aprovechará al máximo la descomunal potencia de las máquinas de Sony y Microsoft. Lo que más nos llamó la atención a todos los asistentes en este sentido fueron los sobresalientes efectos lumínicos dinámicos que podían apreciarse durante una gran tormenta que arreciaba en mitad de una frondosa jungla, que era el lugar donde se encontraba Lara. De igual modo, la nitidez de todos los objetos que se dejaban ver en pantalla (hojas, hierbas, piedras...) nos dejó anonadados, y a pesar de todo la suavidad en el paso de imágenes era siempre constante. Mención aparte merece el tratamiento de nuestra querida Lara que, simplemente, lucía mejor que nunca gracias a unas animaciones fantásticas y a un modelado magistral.















LOS VEHÍCULOS volverán a hacer acto de presencia, como bien pudimos comprobar en la demo que nos mostraron. En ella vimos cómo Lara se montaba una vez más en una bonita motocicleta, vehículo que por cierto parecía más rápido y potente que la Ducati que apareció en "Tomb Raider Legend". Pero lo más interesante es que cuando preguntamos a los responsables del proyecto acerca de este asunto, nos contestaron que la moto no será el único vehículo que veremos en el juego, ya que podremos pilotar alguno que otro más... que no quisieron desvelarnos.

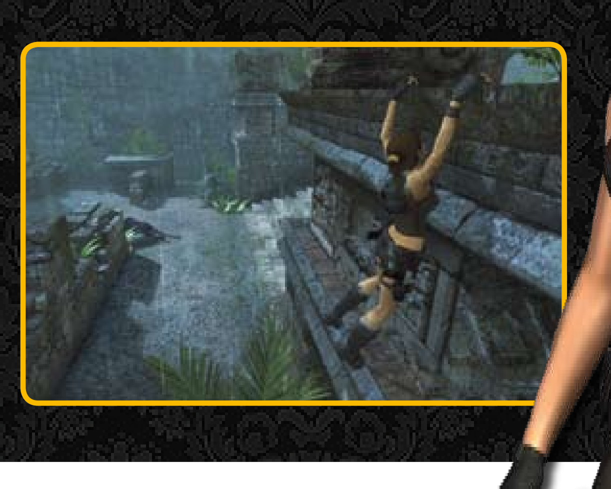
Por último, tanto Rob como Eric dejaron claro que "Tomb Raider Underworld" va a ser una aventura pensada exclusivamente para jugar en solitario ya que, según ellos, "sólo hay una Lara". Por lo tanto, no habrá ningún tipo de modo multijugador. Harina de otro costal es el tema del contenido extra descargable, ya que aunque no pudieron afirmarlo categóricamente, los chicos de Crystal sí que dejaron la puerta abierta a la posibilidad de brindar a los jugadores nuevo material descargable (como nuevos niveles, por ejemplo) que se pondría en red tiempo después del lanzamiento del juego. Ojalá nos sorprendan en este sentido. Y ya que nos hemos metido en el terreno de la especulación, durante una breve entrevista con Rob y Eric aprovechamos para preguntarles acerca de una nueva entrega de esa gran saga que es "Soul Reaver" (que también es obra de Crystal Dynamics), que lleva desaparecida demasiado tiempo. Su respuesta fue tajante, "no podemos desvelar nada al respecto", pero no sabemos por qué nos dio la sensación de que a medio plazo puede saltar la liebre...

Volviendo ya a "Tomb Raider Underworld", ciertamente el proceso de desarrollo del título va por el buen camino. Tenemos claro que estará un paso por delante tanto de "TR Legend" como de "TR Anniversary", y estamos deseosos de poder jugar tranquilamente alguna de las fases del juego. Esperemos hacerlo dentro de pocos meses.

Sergio Martín









ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

DIVERTIENDA



TARJETA DE SOCIO

www.divertienda.com





Consigue regalos, descuentos, reservas y juega.

Con nuestra nueva tarjeta de socio podrás disfrutar de muchas ventajas. Pídela en DIVERTIENDA y colabora con una ONG*.

* Por cada tarjeta de socio aportamos 1€ a INTERMÓN OXFAM.



LLÉVATE TU CONSOLA FAVORITA
Y PAGA COMO QUIERAS

* Consulta otras condiciones en tu tienda. Financiaciones contratadas a través de Crediágil y Freestyle (Banco Santander) . No incluidos los gastos de apertura.



PS3[1] (Incluye consola y mando sixaxis)
+ Juego a Elegir + Mando oficial Sixaxis
en 6 meses **sin intereses**





XBOX 360[2] (Incluye consola y mando inalámbrico)
+ Juego a Elegir + Mando inalambrico adicional
en 6 meses **sin intereses**





WII[3] (Incluye consola, mandos remoto y nunchaku y el juego Wii Sport)
+ Juego a elegir + Mando remoto y nunchaku
en 11 meses **con intereses**





PSP[4] (Incluye solo consola)
+ Juego a elegir + Bolsa de Transporte
en 3 meses **sin intereses**

77,99€*



NDS Lite[5] (Incluye solo consola)
+ Juego a elegir + Bolsa de Transporte
en 3 meses **sin intereses**

67,99€*

1 Financiación para consola PS3 básica de 40 Gb por valor de 400 €, juego por valor de 60 € y mando por valor de 50 €. 2 Financiación para consola XBOX 360 básica por valor de 350 €, juego por valor de 65 € y mando inalámbrico por valor de 45 €. 3 Financiación para consola Wii valorada en 250 €, juego por valor de 50 € y mandos por valor de 60 €. 4 Financiación para consola PSP valorada en 170 €, juego por valor de 50 € y bolsa por valor de 13 €. 5 Financiación para consola NDS valorada en 150 €, juego por valor de 40 € y bolsa por valor de 13 €.



SI ERES SOCIO
APROVECHA TUS VALES DESCUENTO
Y AHORRATE HASTA 6€ EN TUS JUEGOS.

Por cada juego que compres te entregaremos un vale de descuento de 4 € o 6 € para tu siguiente compra en cualquier centro DIVERTIENDA.

* Solo válido para socios de Divertienda. Los vales no son acumulables a otras ofertas. Consulta el resto de condiciones en tu tienda.

Consulta nuestras tiendas en
www.divertienda.com

www.divertienda.com

Divertienda es una entidad franquiciadora que pone al servicio de sus franquiciados toda su experiencia y formación en el sector de los videojuegos para satisfacer las necesidades de sus clientes y socios. Para información sobre la franquicia contactar con Oscar Villanueva Telf. 695 39 02 20

EL BÁRBARO PELEA ONLINE

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

El héroe de los relatos de Robert E. Howard, Conan el Bárbaro, va a aparecer como protagonista estelar en un nuevo juego para PC de Funcom: "Age of Conan: Hyborian Adventures". Este título tratará de convertirse en uno de los juegos de rol multijugador online más deseados, y para ello contará con una buena colección de ingredientes muy interesantes. El guión estará escrito por autores de prestigio que ya dieron vida a otras producciones como "Dreamfall" o "The Longest Journey", y estará dirigido especialmente al público adulto.

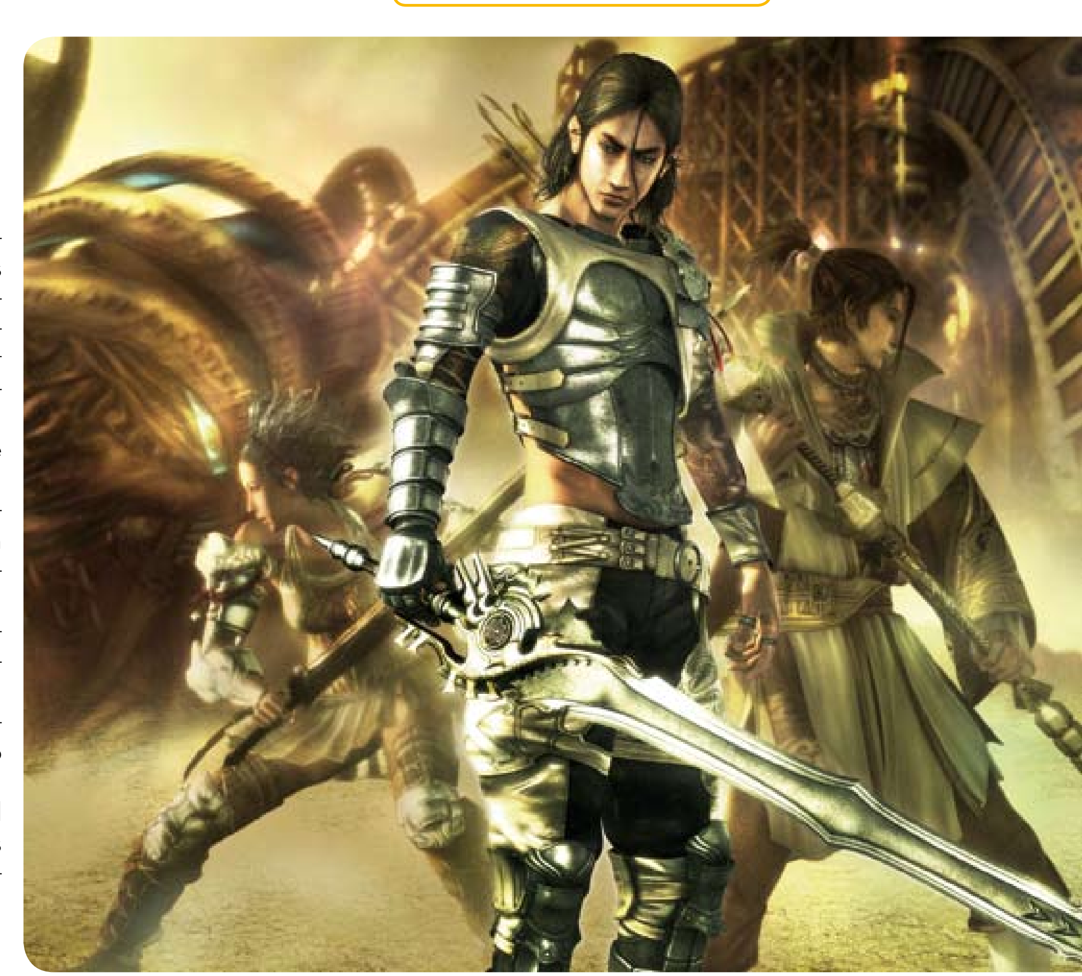
La ambientación de todas las ciudades (que podrán ser creadas por los mismos jugadores), mazmorras y mundos persistentes resultará maravillosa, debido a la fidelidad que guardará cada localización con la obra literaria y al magnífico apartado sonoro, compatible con los sistemas 7.1. Durante nuestro viaje visitaremos tres naciones distintas, Cimmeria, Aquilonia y Estigia, que albergarán más de 30 áreas de diversa índole. Recorreremos valles, cavernas, zonas boscosas, paisajes montañosos... El problema es que cientos de monstruos y otros seres despiadados pulularán a sus anchas por todas estas localizaciones, y tendremos que unirnos a jugadores de todo el mundo para exterminarlos. El sistema de combate ofrecerá muchas posibilidades y funcionará realmente bien, siendo posible atacar a varios rivales de una sola arremetida y dirigir nuestras armas en tiempo real en su trayectoria hacia los adversarios. Y cuando las cosas se pongan feas de verdad, habrá que planificar una formación acertada para nuestro ejército, que estará conformado tanto por NPC (personajes no controlables) como por nuestros compañeros de fatigas que jueguen junto a nosotros.

Como en toda aventura online, las opciones para escoger a nuestro personaje y dotarle de una personalidad única serán amplísimas, pudiendo escoger entre una nutrida escala de clases, armas y aptitudes. Este título posee un potencial desmesurado, tanto por la jugosa licencia de Conan como por sus cuantiosas posibilidades de diversión.



OTRA AVENTURA COLOSAL

LOST ODYSSEY



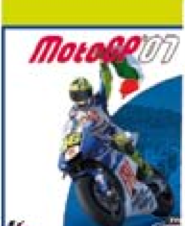
Siguiendo los pasos de "Blue Dragon", "Eternal Sonata" y "Mass Effect" (por citar los más recientes), Xbox 360 va a seguir recibiendo juegos de rol de una asombrosa calidad. Esta primavera Microsoft lanzará "Lost Odyssey", otra magnífica creación de Mistwalker en exclusiva para esta plataforma.

Kaim el Inmortal se convertirá en el héroe de esta odisea, personaje que tendrá una edad de más de un millar de años. Su meta consistirá en averiguar ciertos enigmas que tienen que ver con su pasado, y eso le llevará a recorrer multitud de localizaciones. Esta tarea nos llevará más de 40 horas y, dada la extensión de la aventura, el juego constará de cuatro DVD.

El estilo gráfico y la fórmula de juego recordarán mucho a la saga "Final Fantasy", algo normal si tenemos en cuenta que el título está siendo producido por Hironobu Sakaguchi, el creador de esta famosísima serie de juegos de rol. Esperamos lo mejor de esta nueva producción para Xbox 360.



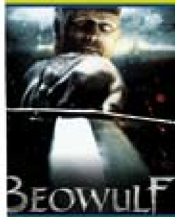
Movistar emoción, juega a lo que quieras.



MOTOGP



FUERZA



BEOWULF



CRASH

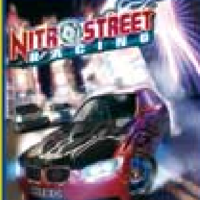


PRINCE





GOW



NITRO



SPYRO

Entra en **emocion>Juegos** o envía gratis un ✉ con el código del juego al **404.** (Ejemplo: FUERZA al **404**)





Envía ✉ **BIDI al 404.**
Descarga la aplicación y captúralo.

Envío y recepción gratuitos del mensaje. Coste de navegación: 50 cent./sesión 10 min (58 cent. IVA incluido). Más info en movistar.es

Crash: Lucha de Titanes © 2007 Sierra Entertainment, Inc. Spyro La Noche Eterna © 2007 Universal Interactive, Inc. Todos los derechos reservados. Publicados por Vivendi Games Mobile. Star Wars: El Imperio Contraataca y MotoGP '07 © 2007 THQ Wireless. © 2007 Lucasfilm Ltd. & TM. © 2007 Dorna Sports, S.L. All rights reserved. Prince of Persia y Beowulf: TM Paramount Pictures. © 2007 Warner Bros. Ent., Shangri-La Ent. LLC y Paramount Pictures. Todos los derechos Reservados.

www.movistar.es

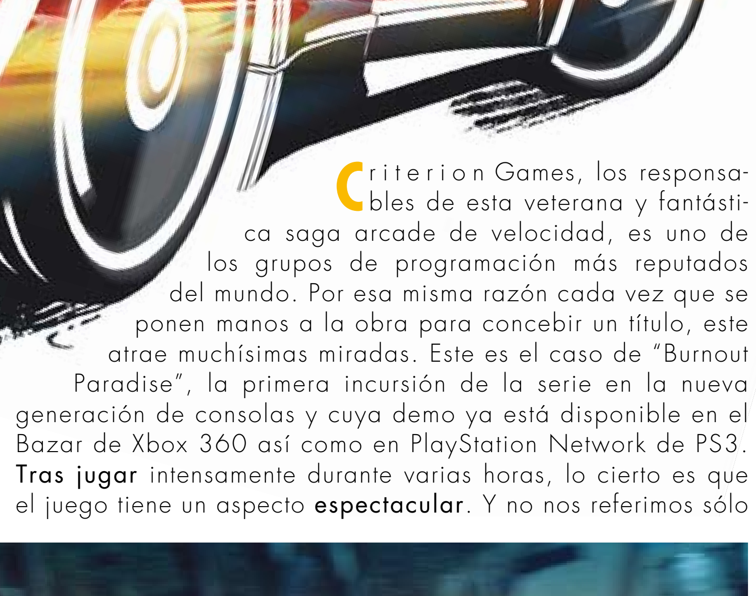






EL PARAÍSO DE LA VELOCIDAD

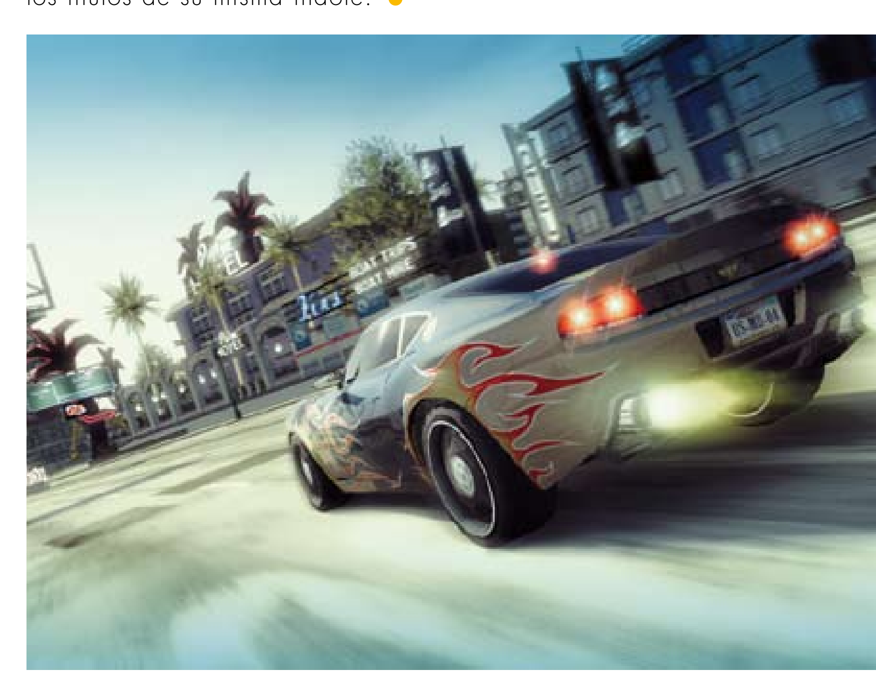
BURNOUT PARADISE



Criterion Games, los responsables de esta veterana y fantástica saga arcade de velocidad, es uno de los grupos de programación más reputados del mundo. Por esa misma razón cada vez que se ponen manos a la obra para concebir un título, este atrae muchísimas miradas. Este es el caso de "Burnout Paradise", la primera incursión de la serie en la nueva generación de consolas y cuya demo ya está disponible en el Bazar de Xbox 360 así como en PlayStation Network de PS3. **Tras jugar** intensamente durante varias horas, lo cierto es que el juego tiene un aspecto **espectacular**. Y no nos referimos sólo a su asombroso aspecto gráfico (que también), sino a las infinitas posibilidades que nos ofrece. Ante nosotros tenemos la ciudad de Paradise City, un lugar de proporciones gigantescas en el que podemos circular con nuestro coche a nuestras anchas. Allí podemos tomar partido siempre que queramos en las pruebas que nos interesen, ya sean de velocidad pura y dura o en las más encarnizadas Road Rages, donde tenemos que sacar de la calzada al mayor número de vehículos posible para que estos se estampen contra las paredes y demás objetos de los escenarios. Precisamente, el conocido y ultra adictivo modo Crash (tan popular en anteriores ediciones de la saga) que nos invita a provocar con nuestro coche el accidente más bestial, ha sufrido una pequeña pero interesante remodelación. Ahora ya no tenemos que participar en un escenario preestablecido, sino que podemos sembrar el caos cuando nos venga en gana: basta con pulsar los gatillos superiores del mando para que nuestro coche entre directamente en modo Crash, ¡convirtiéndonos acto seguido en auténticos kamikazes!

La velocidad a la que se desplazan los vehículos, incluyendo los menos potentes, es increíble. Hasta tal punto es así que podemos estar ante el juego de velocidad más rápido de los últimos tiempos. "Burnout Paradise" va a situarse entre la élite de los títulos de su misma índole.





UNA NUEVA PESADILLA EN SIN CITY

TOM CLANCY´S RAINBOW SIX: VEGAS 2

La ciudad del juego y del pecado, Las Vegas, volverá a ser el lugar donde transcurra la trama de "Rainbow Six: Vegas 2", la continuación del vibrante juego de acción que nos dejó perplejos hace ya casi dos años. Esta secuela coincidirá con el décimo aniversario de la franquicia "Rainbow Six", y estará lista en marzo para las plataformas PS3, Xbox 360, Wii y PC.

Los diseñadores de este proyecto continuarán la misma fórmula de juego establecida en el primer "Rainbow Six: Vegas", por lo que el modo Historia para un jugador estará bien secundado por las modalidades multijugador, tanto Cooperativo como DeathMatch.

Una vez más la acción será mostrada bajo una perspectiva en primera persona, y los tiroteos contra los criminales estarán respaldados por un toque estratégico muy atractivo. Gráficamente superará las prestaciones de su predecesor y mostrará decorados aún más realistas, algo que se apreciará mejor en las versiones diseñadas para PS3 y Xbox 360.









¿CON QUIÉN QUIERES PELEAR?

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

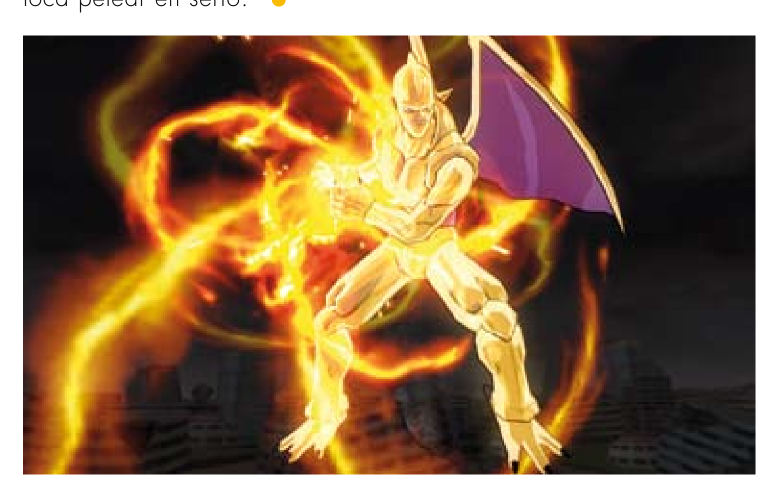
Está más que demostrado que Goku y el universo creado por Akira Toriyama, "Dragon Ball", arrastran a miles de seguidores en este país. El año pasado los usuarios de Wii se apresuraron a comprar miles de unidades de "DBZ: Budokai Tenkaichi 2" y dentro de un mes va a suceder lo mismo con esta tercera entrega. De hecho, la versión para PS2 (que ya está a la venta desde hace unas semanas) se ha agotado en muchos puntos de venta.

COMO JUEGO DE LUCHA 3D no va a tener rival en Wii, y tan sólo "Mortal Kombat: Armageddon" va a plantarle algo de cara. Y es que las cualidades de este título van a ser muy numerosas... tanto como el número de luchadores controlables que vamos a tener la ocasión de manejar, ¡más de 160! Por más que hacemos memoria, no recordamos un juego de lucha con un plantel de personajes tan nutrido.

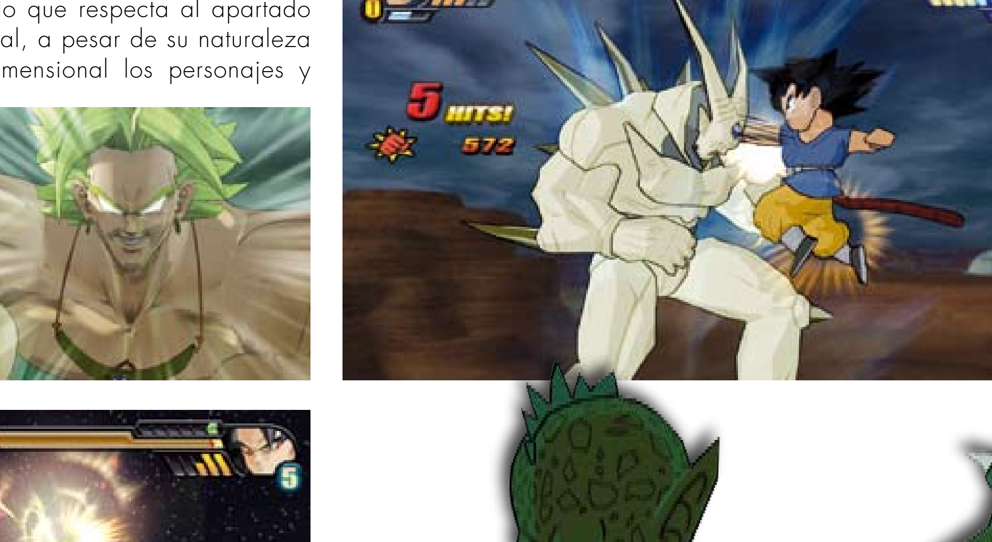
El sistema de lucha clásico de la serie basado en la realización de ataques cuerpo a cuerpo y la utilización constante de "magias" y golpes especiales seguirá inalterable, algo que gustará a los seguidores de la serie. Sin embargo se implementarán innovaciones sutiles, como la posibilidad de ejecutar poderosos contraataques o incluso técnicas evasivas.

Pero el verdadero "gancho" de esta nueva edición de "DBZ: Budokai Tenkaichi" no será otro que un modo online, que permitirá a dos jugadores medir sus fuerzas desde cualquier rincón del planeta. Si los programadores logran que esta modalidad funcione correctamente y sin problemas relevantes de ralentizaciones o "lag", puede ser una auténtica bomba.

En lo que respecta al apartado visual, a pesar de su naturaleza tridimensional los personajes y escenarios respetarán su apariencia original 2D del manga y de la serie de televisión. Preparad bien vuestros músculos, porque el mes que viene toca pelear en serio.









GOLF DE LA MANO DE CAMELOT

WE LOVE GOLF!





Camelot se hizo muy popular como grupo de programación tras crear juegos tan divertidos como "Mario Golf", o "Hot Shots Golf". Y como expertos en este deporte que son, Capcom les encargó el proyecto que nos ocupa, "We Love Golf!", un curioso juego de golf para Wii que divertirá, y mucho, a los entusiastas de esta especialidad deportiva.
Su envoltorio en plan dibujos animados y la simpatía con que estarán diseñados todos los campos contrastarán con el alto grado de simulación que se imprimirá en cada golpe. El Wiimote pasará a convertirse en un palo de golf y, con él, podremos realizar golpes casi profesionales, pudiendo incluso imprimir efectos a la pelota (de avance o retroceso) para que sean lo más precisos posible.
Técnicamente se parecerá bastante a "Pangya: Golf with Style", otro juego del mismo estilo de Wii, aunque en el título de Capcom las texturas del campo y las animaciones de los personajes estarán mejor acabadas. ●

Soluciones para tu mundo digital



C/ Pescaderia nº 1A - Edf. Infanta Eulalia. Local 6 11540 Sanlúcar de Barrameda (Cádiz) Tel: 956 960 452

YA QUEDA MENOS...

ROCK BAND





El juego musical más esperado de todos los tiempos, "Rock Band", verá la luz la próxima primavera en PlayStation 2, PlayStation 3 y Xbox 360. Al menos en Europa, porque en Estados Unidos ya ha aparecido recientemente.

Y como suponíamos ha arrasado literalmente, recibiendo unas críticas inmejorables de la prensa especializada y unas ventas muy considerables (a pesar del precio del pack, bastante elevado). Y tras probar esta versión "yanqui" no nos extraña nada que se haya desatado tal locura hacia este grandioso juego.

Los creadores de "Guitar Hero", Harmonix, han ido más allá de esta franquicia para concebir "Rock Band": en este título no sólo podemos tocar la guitarra y el bajo, sino también llevar la voz cantante y encargarnos de la batería. El sistema de juego es muy similar al vivido en la citada saga "Guitar Hero" pero se ha visto potenciado increíblemente, sobre todo cuando participamos cuatro personas para interpretar cada canción. En pantalla aparecen tres secciones, cada una dedicada a los tres instrumentos musicales (guitarra, bajo y percusión), más una pequeña banda en la que figura la letra de las canciones para ayudar al que se encarga del micrófono, como si fuera un karaoke. La colaboración entre todos los miembros del grupo es fundamental para obtener puntuaciones altas, ya que si activamos los especiales (llamados Overdrive) al mismo tiempo, podemos alcanzar multiplicadores hasta cuatro veces superiores a los individuales. Aquí de lo que se trata es de tocar en grupo, no de hacer la guerra cada uno por su cuenta.

Y ojo a la selección musical, que escucharemos temazos de The Who, Metallica o The Smashing Pumpkins entre muchos otros artistas. Este juego va a ser una bomba, así que id ahorrando desde ya mismo porque aquí en España su precio también va a ser sensiblemente más alto de lo habitual debido a los tres periféricos que se incluirán en el pack: una guitarra, una batería y un micrófono.







Empuña tu espada ¡y lánzate a la aventura!





NINTENDO DS lite

TOUCH MULTI MIC

¡El destino de Link está en tus manos!

Con la pantalla táctil de tu Nintendo DS, el destino de Link está literalmente en tus manos. Tetra es capturada a bordo de un misterioso buque fantasma ¡y Link se hace a la mar en una atrevida misión de rescate! Avanza a través de numerosas islas, explora profundas mazmorras y atrévete a desentrañar los secretos del misterioso "Reloj espectral".

www.nintendo.es

© 2007 NINTENDO. TM, ® THE NINTENDO DS LOGO AND THE NINTENDO DS LITE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Nuevo Color Plata

LA DIOSA AMATERASU REGRESA

OKAMI

A pesar de las grandes críticas cosechadas por esta sobresaliente aventura, "Okami" acabó siendo un juego que pasó sin pena ni gloria por PlayStation 2. Por esa misma razón Capcom pretende dar una nueva oportunidad a su creación, lanzando una versión adaptada a Wii que estará lista en cuestión de unos meses.
La Diosa Amaterasu, que volverá a tener un aspecto físico similar al de una loba, tendrá que devolver una vez más el color y la vida a su tierra, condenada por un diabólico ser. Y para lograrlo deberá superar diversos puzzles, charlar con curiosos personajes y combatir decenas de enemigos. Como principales novedades para esta edición de Wii, podremos controlar el pincel mágico de Amaterasu con el Wiimote, herramienta que nos permitirá pintar ciertos objetos para que cobren vida. Otra innovación la encontraremos en la forma de atacar a los adversarios: agitando el mando provocaremos que el animal ejecute diversos golpes. Esperemos que esta versión de una aventura tan excelentemente diseñada no corra la misma suerte que su predecesora y se haga un hueco entre los juegos más importantes para Wii.

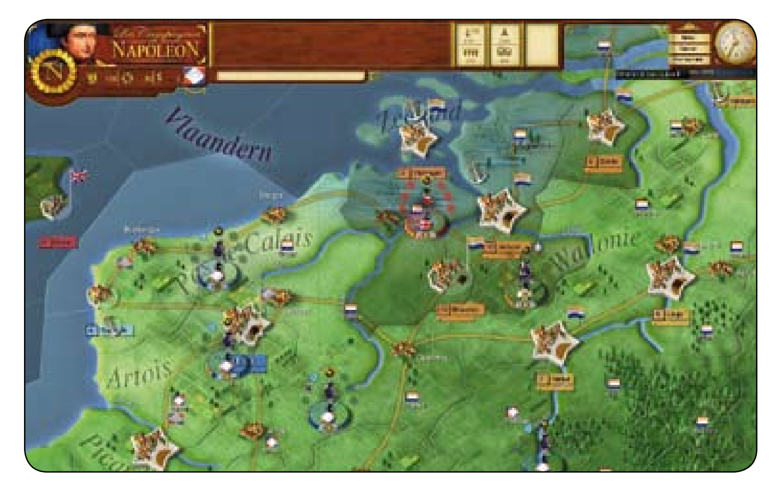


VUELVE NAPOLEÓN

LAS CAMPAÑAS DE NAPOLEÓN

El autor de títulos tan importantes dentro del género de los wargames como "Europa Universalis" y "Pax Romana", centra ahora su atención en uno de los grandes generales de la Historia. Con una ardua tarea de investigación detrás, el wargame "Las Campañas de Napoleón" recoge la geografía, topografía y mapas políticos de la época para permitir al jugador dirigir las mayores batallas del Emperador, desde la victoria en Austerlitz a la derrota en Waterloo.
El juego incluirá un multijugador y permitirá controlar no sólo a Francia, sino también a gran Bretaña, Prusia, Rusia, el Imperio Austrohúngaro, España y el Imperio Otomano. Más de 1500 personajes y líderes históricos, todos caracterizados con sus atributos particulares, conformarán el intrincado entramado político de la época, soportado por una inteligencia artificial que entre otros factores tendrá en cuenta estrategias, eventos, el contexto político, la situación geográfica y los recursos naturales de cada nación.





¡ESTO ES LA BOMBA!

BOMBERMAN LAND



Muchos somos los seguidores a ultranza de la serie "Bomberman", que lleva muchísimos años haciendo disfrutar a miles de jugadores de todo el globo. Por eso cada vez que se acerca el lanzamiento de una nueva entrega de "Bomberman", en este caso para Wii y PSP, nos emocionamos.

Dos modalidades bien diferenciadas harán acto de aparición en "Bomberman Land": Historia y Batalla. El primero de estos modos, Historia, será una especie de conglomerado de mini-juegos, que estarán hilados por un argumento tan surrealista como secundario. Estas pruebas serán del estilo a las vividas en juegos como "Wario Ware" o "Rayman Raving Rabbids" y serán un auténtico desmadre.

Pero lo más importante y la razón de ser de este juego será el modo Batalla, en el que hasta cuatro jugadores (de momento offline, nada de juego en red) deberán acabar unos con otros a bombazo limpio en una amplia variedad de escenarios. Este título será jugabilidad en estado puro, y contamos los días para poder jugar largo y tendido a la versión final. ●



MEDIAGATE

HOME MEDIA CENTER WIRELESS HD PLAYER

350SHD



www.mediagate.es

Reproductor avanzado
El más alto exponente de reproductor multimedia existente en el mercado. Reproduce la mayoría de los códecs de vídeo y audio. Soporta resoluciones FullHD de 1080p y dispone de todo tipo de conectores de audio y vídeo, analógicos, digitales y ópticos

Máxima Conectividad
Incorpora conectividad USB2, WiFi y LAN, transferencia por red NDAS, protocolos FTP, NFS, SAMBA y uPnP



1 - USB HOST
Reproduce ficheros de USB externos

2 - LAN
Conexión red LAN

3 - USB Device
Conexión USB a PC

4 - CVBS
Vídeo compuesto y audio analógico.

5 - Y, PB, PR
Vídeo componentes

6 - OPTICAL
Audio digital 5.1

7 - S-VIDEO
Vídeo S-Vídeo

8 - HDMI
Conector HDMI

9 - PWR
Adaptador corriente

10 - ANT
Antena 5dBi Wi-Fi

11 - COAXIAL
Audio digital 5.1







Internet Radio
Le proporciona conexión a internet y el acceso a cientos de emisoras de radio.

HDMI
Conector de audio y vídeo digital HDMI para una conexión directa en un solo cable a los más avanzados equipos audiovisuales.

JPEG de alta definición
Calidad HD en la visualización de imágenes.

Continua evolución
Con las sucesivas actualizaciones de su firmware.

IDE/SATA 3,5" HDD / USB2 / HOST USB
LAN / WI-FI / FTP / iRADIO / AV HDMI



SQUARE ONE
Servidor Internet
HD SATA - WEB - FTP
Router - WiFi - Firewall
USB - LAN - A/V...



IAMM NTD26HD
Multimedia Player 2.5"
HD - WMV9 - USB2 -
1080i - DTS 5.1
Sigma Design M8621L



RAPSODY N35
Home Media Center
LAN NDAS - HOST
FullHD 1080p - Táctil
Vídeo digital DVI



IAMM NTD37HD
Home Media Center
H.264 - HD - LAN -WiFi
USB2 - Host - 3.5 SATA
HDD - 1080p - DTS 5.1

OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE CIBERGAMERS
Introduce el código de promoción CIBER18 en observaciones del pedido
y obtén PORTES y BOLSA de TRANSPORTE GRATIS
por la compra del MEDIAGATE 350SHD



www.o2media.es

FORJA DE UNA LEYENDA

HARD TO BE A GOD




El estudio ruso Akella, responsable de títulos como "Sea Dogs", "Age of Sail 2" y "Age of Pirates" entre otros, ultima los detalles de "Hard to be a God", un juego de rol basado en la novela de igual título, escrita por los hermanos Strugatsky, que también inspiraron el guión de "S.T.A.L.K.E.R.".

El protagonista es un miembro del servicio secreto de la Tierra que es enviado al reino de Arcanar para investigar los motivos del estancamiento de esta sociedad en el Medievo. Rumata, el agente, está entrenado en técnicas de combate, espionaje y diplomacia y dispone al mismo tiempo de la avanzada tecnología de la Tierra, que en la sociedad de Arcanar le convierte prácticamente en un dios.

Con este punto de partida dará comienzo una aventura no lineal que según el desarrollador puede conducir hasta a cinco finales alternativos. El juego alternará entre el Medievo y el futuro de la Tierra, mundos que cambiarán a medida que el personaje progrese, que reaccionarán ante su presencia conforme la leyenda de sus hazañas crezca a su alrededor. Asimismo el mundo de juego presentará diferentes entornos naturales y urbanos cuya orografía y accidentes influirán en la velocidad de movimiento, si bien el jugador será libre de ir donde quiera. La particular historia suprimirá el uso de magia convencional, reemplazándola por tecnologías de ciencia ficción.

Como en todo RPG la interacción con el entorno y sus habitantes será fundamental para el avance a través de la historia. El sistema de combate incluirá una pausa activa para facilitar el uso de las habilidades que proporcionarán determinados tipos de armas (aturdimiento, desarme...) y la asignación de órdenes a los distintos miembros del grupo que controlará el jugador, algunos mercenarios contratados y otros voluntarios con sus propias motivaciones para unirse al grupo.

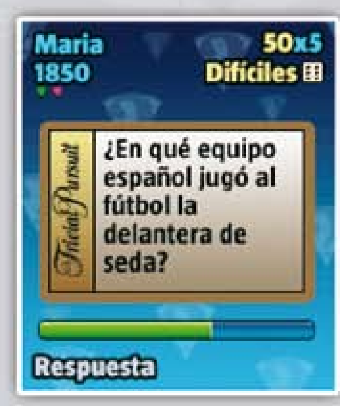




¡LA VERSIÓN MEJORADA DEL CLÁSICO JUEGO DE PREGUNTAS!

Trivial Pursuit™ Edición de Lujo te trae lo último en juegos de mesa: preguntas actualizadas, tablas de récords, prueba de resistencia y niveles desbloqueables que te garantizarán muchísima diversión! También podrás jugar con tus amigos!







¡DESCÁRGATE EL JUEGO EN TU MÓVIL!

Envía **TRIVIAL** al **404**

o entra

en emoción > juegos > novedades

Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3 €. Coste de navegación emoción 0,50 € por sesión de 30 minutos. imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.



© 2007 Horn Abbot International Limited. Un juego Horn Abbot con licencia de Horn Abbot International Limited, propietaria de la marca registrada "Trivial Pursuit".

Licensed by







LÍO EN LA ESCUELA

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION



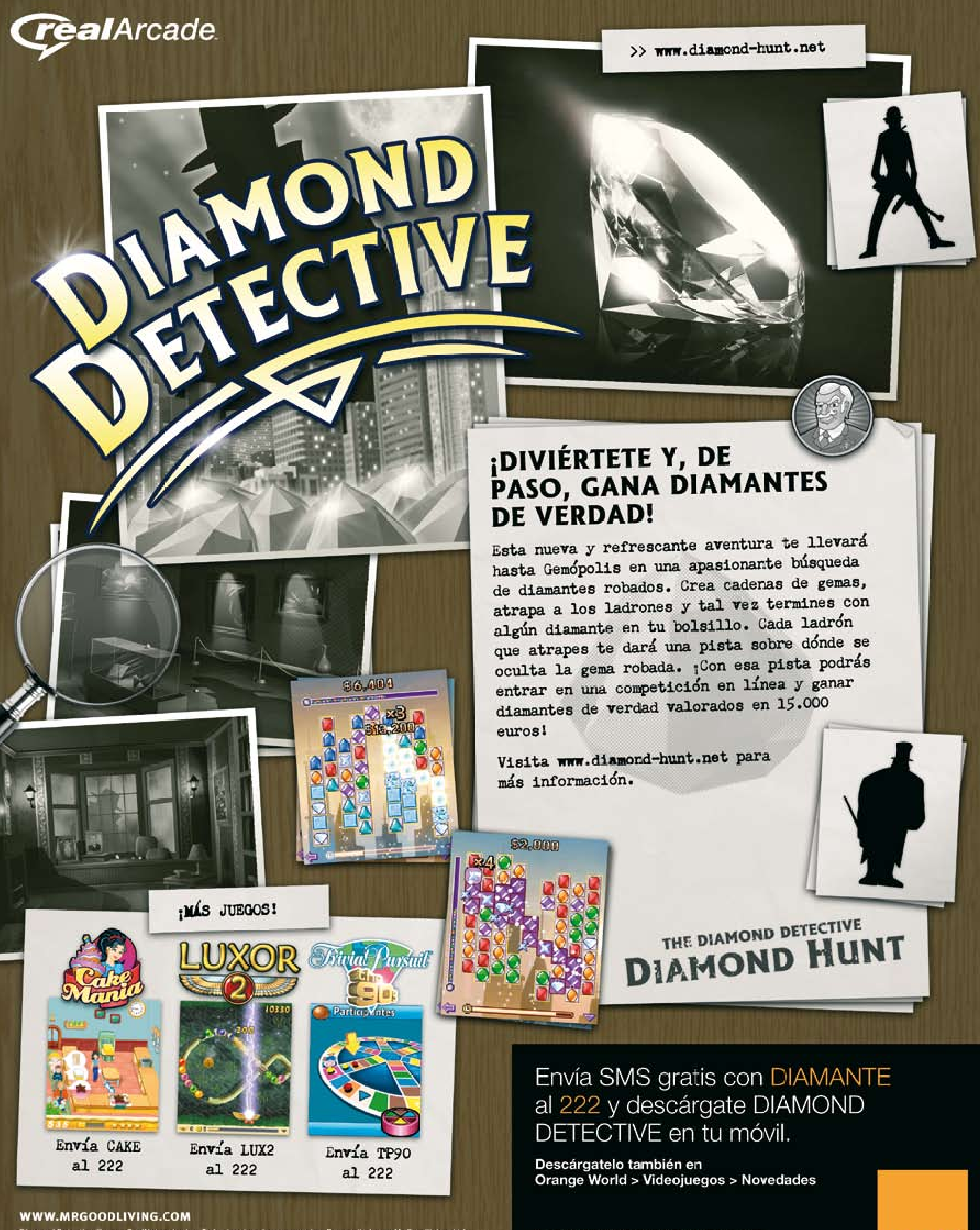
Uno de los juegos más divertidos de PlayStation 2, "Bully" (o "Canis Canem Edit" como se le denominó aquí en Europa) va a ser convertido a las afortunadas consolas Wii y Xbox 360 por cortesía de sus propios creadores, Rockstar. Si recordáis, este juego contaba las peripecias de un adolescente llamado Jimmy Hopkins, quien no dejaba de hacer toda clase de gamberradas en la escuela Bullworth. Bien, pues básicamente eso mismo es lo que vamos a volver a vivir en estas dos nuevas ediciones, aunque también encontraremos alguna que otra pequeña novedad y contenido adicional.

El nuevo sistema de control (que hará uso intensivo del Wiimote y Nunchaku) será el cambio más significativo que veremos en la edición destinada a Wii, mientras que en la correspondiente a Xbox 360 degustaremos un apartado gráfico mucho más realista y nítido que el contemplado en la entrega original de PS2.

En cuanto a la dinámica de esta aventura, recordará bastante a la experimentada en juegos como "GTA", o sea, que tendremos que ir cumpliendo una serie de misiones a lo largo de cinco capítulos diferentes pero disfrutando siempre de una gran libertad de acción. Habrá que cumplir innumerables tareas (a cual más entretenida) y podremos interactuar con más de 100 personajes distintos, participar en originales y curiosos minijuegos o explorar a nuestro aire todos los recovecos de las formidables instalaciones de Bullworth. Rockstar siempre ha sabido cómo concebir títulos dotados de un increíble sentido de la diversión, capaces de atrapar al jugador desde el primer instante. Y este juego va a ser el enésimo ejemplo de este hecho. Si no tuvisteis la fortuna de jugar con el primer "Bully", dentro de muy poco vais a poder desquitaros gracias a estas dos nuevas ediciones de Wii y Xbox 360. ●






realArcade
>> www.diamond-hunt.net
DIAMOND DETECTIVE
¡DIVIÉRTETE Y, DE PASO, GANA DIAMANTES DE VERDAD!
Esta nueva y refrescante aventura te llevará hasta Gemópolis en una apasionante búsqueda de diamantes robados. Crea cadenas de gemas, atrapa a los ladrones y tal vez termines con algún diamante en tu bolsillo. Cada ladrón que atrapes te dará una pista sobre dónde se oculta la gema robada. ¡Con esa pista podrás entrar en una competición en línea y ganar diamantes de verdad valorados en 15.000 euros!
Visita www.diamond-hunt.net para más información.
$6,404
x3
$2,000
x4
THE DIAMOND DETECTIVE
DIAMOND HUNT
¡MÁS JUEGOS!
Cake Mania
LUXOR 2
Trivial Pursuit
Envía CAKE al 222
Envía LUX2 al 222
Envía TP90 al 222
Envía SMS gratis con DIAMANTE al 222 y descárgate DIAMOND DETECTIVE en tu móvil.
Descárgatelo también en Orange World > Videojuegos > Novedades
WWW.MRGOODLIVING.COM
Diamond Detective © 2007 RealNetworks, Inc. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Mr.Goodliving, Ltd.
© 2007 Horn Abbot International Limited. Un juego de Horn Abbot con licencia de Horn Abbot International Limited, propietario de la marca comercial "Trivial Pursuit".
Precio de la descarga: 3 €. PVP con IVA: 3,48 €. Precio del tráfico de datos: 0,50 €. PVP con IVA: 0,58 €. PVP válidos para península y Baleares. Consultar precios para Canarias, Ceuta y Melilla.
orange





MERCENARIOS DE ARMAS TOMAR

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Pandemic Studios sorprendió a todo el mundo (y de paso se hicieron ricos y famosos) con la primera parte de "Mercenaries", un excelente juego de pura acción que enfrentaba al jugador a situaciones límite muy sugerentes. Por eso la expectación por esta continuación, llamada "Mercenaries 2: World in Flames", es máxima. Y más teniendo en cuenta que, aunque habrá una versión para la veterana PlayStation 2, el juego también aparecerá dentro de un mes aproximadamente en las consolas de nueva generación y PC.

El argumento principal en "Mercenaries 2" girará en torno a una venganza personal entre el protagonista (o sea, nosotros) y un tipo llamado Ramón Solano, a quien tendremos que dar caza. Este último personaje guardará relaciones con el narcotráfico y el brazo militar venezolanos, por lo que llegar hasta él no será fácil. Antes habrá que avanzar superando varias decenas de niveles, gozando siempre de una libertad de acción impresionante.

Lógicamente, para cumplir los objetivos e ir eliminando a toda clase de delincuentes, soldados, miembros de resistencias independentistas y demás adversarios, será fundamental armarse hasta los dientes. Por eso contaremos con una amplísima variedad de armamento pesado y la posibilidad de ponernos al volante de varios vehículos. El colosal escenario en el que se desarrollará todo el juego (de varios kilómetros cuadrados de extensión) poseerá innumerables objetos y construcciones que podrán ser derribados a consecuencia de las escaramuzas. El festín gráfico vendrá dado por la suavidad en el paso de imágenes y, mejor aún, por la profusa utilización de efectos especiales (partículas, distorsiones...) que nos alegrarán la vista continuamente, sobre todo en las versiones diseñadas para PS3 y Xbox 360.

Electronic Arts (que será la compañía que distribuya el título en nuestro país) tiene un juego con mucho potencial, que seguro que atrae a los jugadores que estén deseando descargar adrenalina... como nosotros.





turboBRAIN

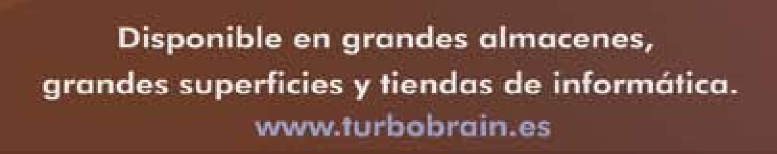
pon en forma tu mente

- La forma más alucinante de estimular tu cerebro.
- Conoce tu potencial mental en memoria, habilidad y cálculo.
- Enfréntate a desafíos siempre diferentes.

¡Compite en el RANKING ONLINE con jugadores de todo el mundo!

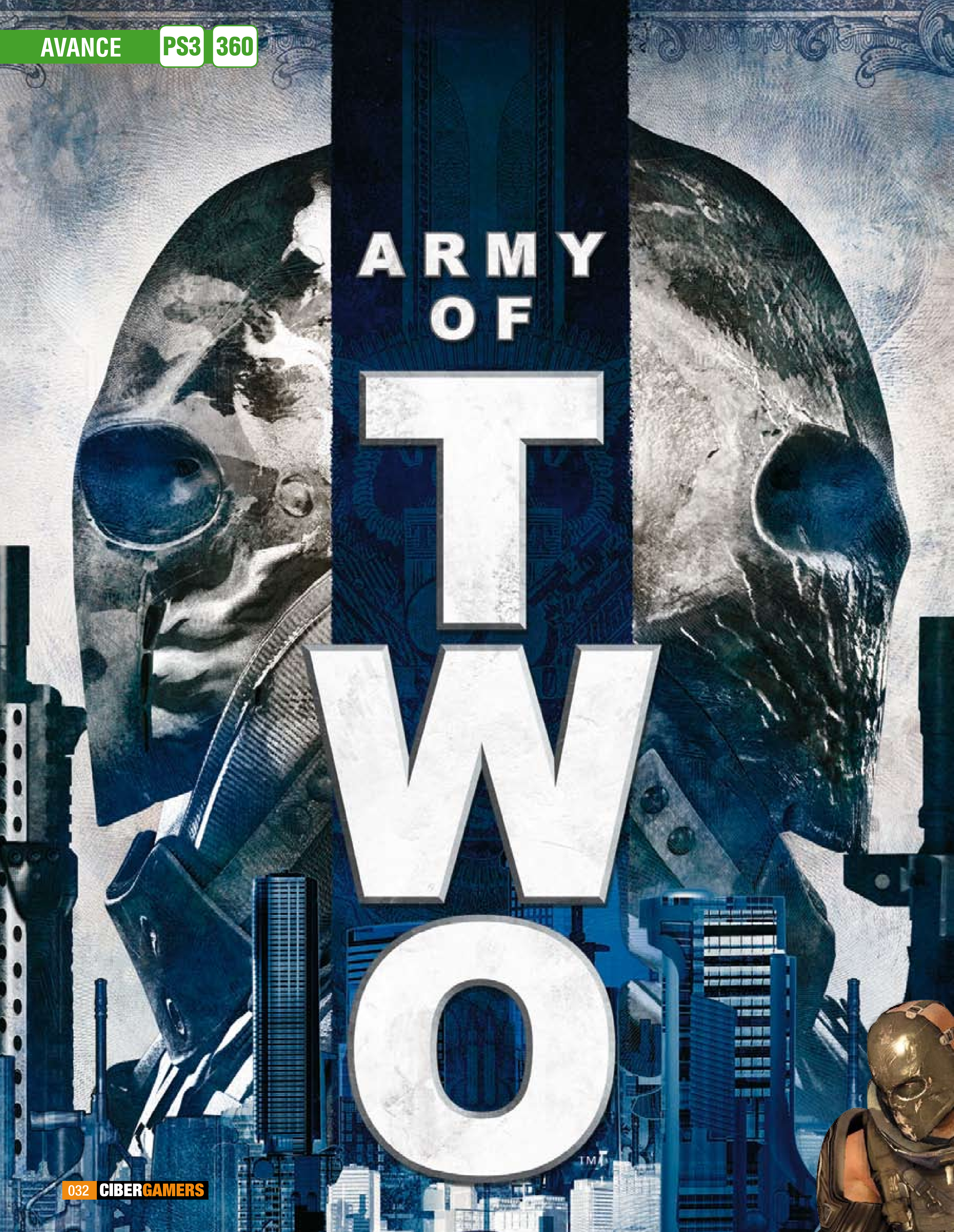
Por sólo 29,95€ PVP Rec. IVA Inc.





c/ María Tubau, 4 6ª
28050 Madrid
Tel. 91 761 23 60
Fax 91 761 23 61
www.micronet.es




ARMY OF TWO

UNA PAREJA DEMOLEDORA

Desarrollador: Electronic Arts Montreal
Género: Acción
Fecha salida: Marzo
Distribuidor: Electronic Arts
Plataforma: PS3, Xbox 360
Web: www.ea.com/armyoftwo



La popularidad de los juegos cooperativos está creciendo muy deprisa entre las compañías desarrolladoras. A raíz del intenso "Kane and Lynch: Dead Men", título en el que la cooperación entre sus dos protagonistas es vital, pronto van a llegar otros juegos de acción de similares características como "Conflict: Denied Ops" o esta nueva producción interna de Electronic Arts: "Army of Two". Esta aventura de acción en tercera persona iba a aparecer a finales del año pasado, pero finalmente su lanzamiento fue pospuesto hasta inicios de este año 2008 para asegurarse de que el juego alcanza la calidad y brillantez deseada.

ELLIOT SALEM Y TYSON RIOS se convertirán en los héroes de "Army of Two". Y no precisamente porque sean unos "santos", ya que ambos personajes formarán parte de un comando llamado SSC (Security and Strategy Corporation) que les asignará misiones tan arriesgadas como poco éticas en ocasiones.

Para superar cada nivel ambos soldados tendrán que ayudarse mutuamente y trazar estrategias conjuntas. Y si uno de los dos cae herido en mitad de un combate, el superviviente deberá curar a su compañero lo más rápidamente posible antes de que sea demasiado tarde. Una de las tácticas que más veces utilizaremos consistirá en captar la atención de los rivales con uno de los dos personajes, para que el otro pueda infiltrarse entre las líneas enemigas sin ser detectado. Puede parecer una estrategia muy básica, pero ya veréis qué bien funciona en la práctica...

En el modo Campaña podremos escoger entre jugar solos o en compañía de un amigo. Si optamos por la primera opción, la CPU se encargará de manejar al segundo camarada, a quien tendremos la posibilidad de indicar ciertas órdenes. Algunos títulos que también presentan esta opción se vuelven frustrantes e incluso injugables por culpa de una mala inteligencia artificial implementada en los personajes no controlables, pero os aseguramos que eso no sucederá en "Army of Two". Los responsables del estudio EA Montreal han dado prioridad a este asunto, y han creado un sistema muy avanzado de IA para controlar el comportamiento de nuestro aliado: este siempre responderá a nuestras órdenes con eficacia, será capaz de defenderse solo perfectamente y nunca se quedará "atascado" en alguna zona determinada de los decorados. O al menos ese es el objetivo que persiguen los programadores...



Pero obviamente, y a pesar de esta avanzadísima IA, lo más recomendable será contar con la ayuda de un segundo jugador de carne y hueso, quien siempre es más fiable... y además las partidas se hacen también mucho más divertidas.

Tanto Salem como Rios avanzarán por los niveles equipados con las armas más precisas y potentes del mercado, incluyendo toda clase de automáticas, rifles de francotirador, lanzamisiles o granadas de mano.

EL ASPECTO GRÁFICO estará muy cuidado, tanto que se convertirá en uno de los juegos más vistosos de Xbox 360 y PlayStation 3. La ambientación bélica se dejará notar desde el principio, y ayudará a que nos sumerjamos más en la guerra. Los personajes poseerán un aspecto totalmente realista en todos los sentidos. Las ropas que llevarán a cuestas presentarán unas texturas magníficas, mientras que sus animaciones serán variadas y muy creíbles. Además durante todos los niveles veremos a Salem y Rios expresarse sin cesar mediante gestos y aspavientos, y en ocasiones parecerán tipos de carne y hueso.

Los decorados se mostrarán siempre sólidos y repletos de objetos con los que podremos interactuar, sin que la acción sufra por ello ningún tipo de brusquedad. Por todos estos aspectos, "Army of Two" llegará a convertirse en el primer hit de Electronic Arts para esta nueva temporada. Muy pronto lo comprobaréis.

Shy Guy



Devil May Cry 4

COMBATE DEMONIOS... CON ESTILO

Desarrollador: Capcom	**Distribuidor:** Proein
Género: Acción	**Plataforma:** PS3, Xbox 360
Fecha salida: Febrero	**Web:** devilmaycry.com

Es increíble cómo evolucionan algunos juegos a lo largo de su etapa de desarrollo. He tenido la suerte de seguir la trayectoria de "Devil May Cry 4", una de las aventuras de acción más deseadas por los usuarios de PlayStation 3 y Xbox 360, casi desde sus inicios. Y lo que en un principio parecía una especie de continuación sin demasiados cambios de las andanzas de Dante en PS2, va a acabar siendo una pequeña revolución, a juzgar por los importantes cambios y el lavado de cara general que experimentará esta nueva maravilla de Capcom.

DANTE SPARDA, el cazademonios que ha protagonizado toda la saga, va a encontrar un aliado de altura: un joven llamado Nero. Sí, porque aunque al principio del juego ambos personajes se enzarzarán en una batalla absolutamente impresionante, más tarde pelearán en el mismo bando.

La primera parte del juego la recorreremos junto a este nuevo personaje, Nero. Este chico será un Caballero de la Orden la Espada, agrupación que combate contra los demonios… o eso se presume. Nero poseerá tres aliados en su lucha contra los monstruos: una espada llamada Red Queen (Reina Roja) de gran tamaño y







contundencia, un potente revólver bautizado como Blue Rose (Rosa Azul) y una especie de garra mágica conocida como Devil Bringer. Nero podrá emplear el Devil Bringer para múltiples tareas, como agarrar y lanzar contra el suelo a los rivales o para alcanzar zonas de los escenarios de difícil acceso.

Cuando superemos más o menos la mitad de la aventura llegará el turno de controlar al inefable Dante Sparda. Dante carecerá de Devil Bringer, pero al margen de sus pistolas gemelas y su majestuoso espadón, este carismático personaje volverá a ser capaz de pelear haciendo uso de varios estilos de combate. Cada uno de ellos potenciará ciertas habilidades de Dante como el manejo de la espada o de sus pistolas y, lo mejor de todo es que podremos elegir el que más nos interese en cualquier instante. Esta innovación nos ha parecido todo un acierto, consiguiendo que la jugabilidad sea más fluida y dinámica.

PELEAR CON ESTILO volverá a ser clave en "Devil May Cry 4". Ya sea manejando a Nero o a Dante, vamos a poder materializar combinaciones de ataques demoledoras de múltiples impactos. Y cuanto mejor lo hagamos, más puntos y bonificaciones obtendremos. Además ambos protagonistas serán capaces de realizar una copiosa cantidad de golpes y movimientos. Para descubrirlos todos lo mejor será experimentar con los controles durante los enfrentamientos, y con la práctica podremos memorizar decenas de combos.

Como ya habréis sospechado la acción y los combates serán la salsa de "Devil May Cry 4", aunque de vez en cuando también habrá que dar con la clave de ciertos enigmas o buscar objetos importantes que estarán repartidos por los decorados.

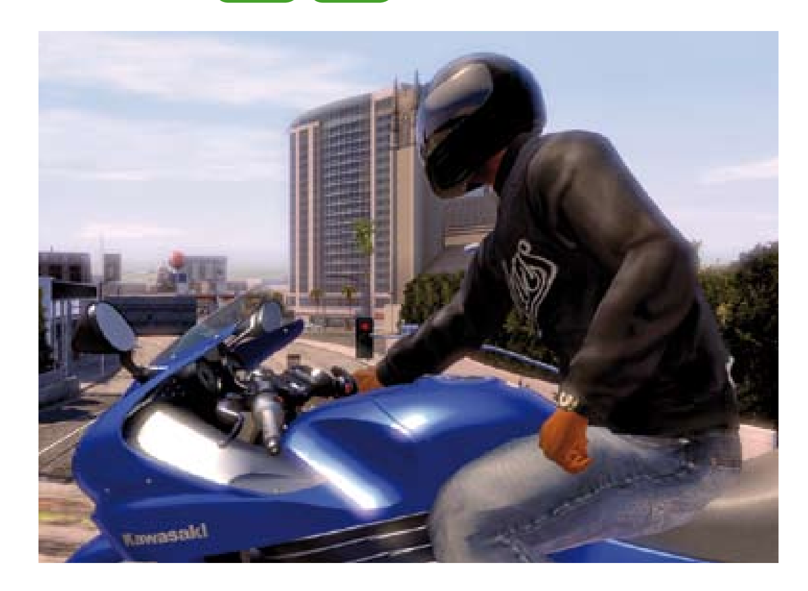
La calidad gráfica que ostentará el juego me ha dejado sin palabras, sobre todo en lo que se refiere a la concepción de los decorados y a la magnífica línea artística que va a servir de inspiración para crear a todos los personajes. Por un lado, la recreación de las ciudades, valles, interiores de edificios y de-

Tendrán un aspecto fotorrealista, incluyendo unos sutiles efectos de luz que añadirán aún más belleza a los entornos. La apariencia de los monstruos, especialmente los jefes finales, también me ha gustado muchísimo, dando muestras de la fabulosa creatividad de los diseñadores gráficos de Capcom. Una producción de semejante calibre también merece presentar una banda sonora acorde con la altísima calidad general del conjunto, y "Devil May Cry 4" no va a ser una excepción. Piezas clásicas orquestadas de una belleza embriagadora se combinarán con temas en plan rock metal de una fuerza descomunal, para adaptarse a todo tipo de situaciones. No hay que ser muy listos para saber que esta aventura de acción va a suponer un verdadero regalo para los jugadores de PS3 y Xbox 360. Tranquilos, que febrero está a la vuelta de la esquina.

■ Sergio Martín









Midnight Club: Los Ángeles

EL ESPECTÁCULO ESTÁ EN LOS ÁNGELES

Desarrollador: Rockstar
Género: Velocidad
Fecha salida: Primavera
Distribuidor: Take2
Plataforma: PS3, Xbox 360
Web: www.rockstargames.com/midnightclubLA

El equipo de Rockstar San Diego está trabajando muy duro para tratar de que su nuevo juego de conducción, "Midnight Club: Los Ángeles", pueda codearse con los actuales reyes del asfalto, como son "Need for Speed: ProStreet", "Juiced 2: Hot Import Nights" o "Sega Rally". Y viendo el buen aspecto que está adquiriendo esta nueva entrega de la conocida franquicia, las expectativas son muy halagüeñas.

LA CIUDAD NORTEAMERICANA dará cabida a todas las carreras y la acción que contendrá el título. Y precisamente aquí radicará uno de los aspectos clave de "Midnight Club: L.A.", puesto que esta urbe de gigantescas proporciones estará reproducida con todo lujo de detalles. Los lugares, edificios y calles más populares de Los Ángeles estarán bien reflejados en el juego, gracias al potente motor gráfico (conocido como RAGE) que se empleará.

Coches y motos de las marcas más prestigiosas (Lamborghini, Kawasaki, Ford, Mitsubishi, ...) se desplazarán por los escenarios a una velocidad impresionante, siendo uno de los juegos más rápidos que hemos visto hasta el momento. ¡Y eso que aún faltan unas semanas para que el título esté acabado al 100%!

Y como ya es costumbre en la serie, el exquisito control de los vehículos estará más cerca de la simulación que del arcade, siendo accesible para cualquier jugador. Los accidentes estarán bien presentes, y de hecho podremos contemplar auténticos trompazos durante las carreras, después de los cuales los autos y motos sufrirán en sus carrocerías el resultado de dichos accidentes. Y no sólo eso, ya que las prestaciones de estos se irán mermando a medida que nos golpeemos contra los rivales, vallas, muros u otros objetos.

"Midnight Club: Los Ángeles" es el primer plato fuerte (en cuanto a los juegos de velocidad se refiere) de este año recién estrenado, y tiene madera de campeón.

Sergio Martín





Vuelve el mejor juego de estrategia en el Oeste de todos los tiempos en su 3ª entrega.



Gran cantidad de mejoras y nuevas habilidades conjuntas para todos los personajes.

John Cooper in

HELLDORADO



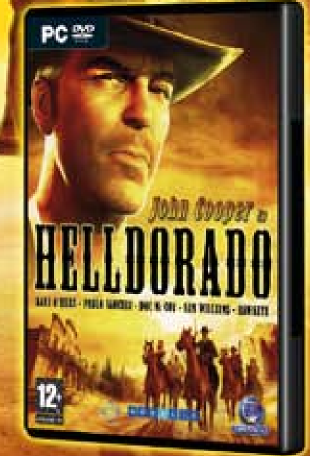
Modo cinematográfico en el que se pueden montar las escenas más espectaculares.





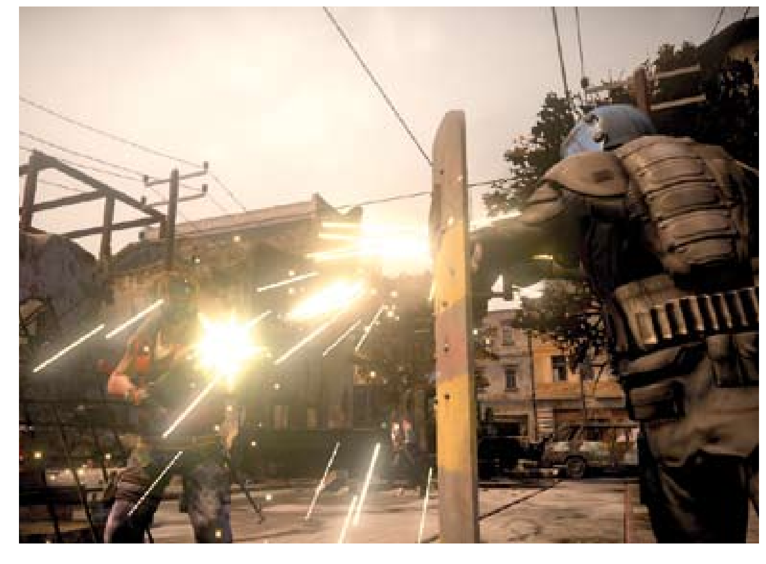






Developed by Spellbound. Copyright © 2007 Spellbound Entertainment AG. All rights reserved. Todos los derechos reservados. Nobilis y su logo son marcas registradas de Nobilis Group. Todos los derechos reservados. Todos los demás logos y marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios.







The Club

AL MARGEN DE LA LEY

Desarrollador: Bizarre Creations	**Distribuidor:** Sega
Género: Acción	**Plataforma:** PS3, Xbox 360 y PC
Fecha salida: Febrero 2008	**Web:** www.bizarrecreations.com/games/the_club

Bizarre Creations, el famoso grupo desarrollador que ha firmado títulos de velocidad tan populares como "Metropolis Street Racing" o "Project Gotham Racing", nos sorprende esta vez con "The Club", un juego de acción que ha sido concebido como un shooter en tercera persona nada convencional: la razón es que se le han añadido detalles propios del género de carreras arcade. The Club es una exclusiva y sanguinaria organización en la que sus adinerados miembros promueven combates a vida o muerte (y al margen de la ley) entre hombres armados en localizaciones perdidas. Nosotros, como individuos seleccionados por los miembros del club, participaremos en este tipo de torneos con un objetivo claro, sobrevivir, deshaciéndonos del mayor número de enemigos en el menor tiempo posible y alcanzando la mayor puntuación. El resultado obtenido con esta sencilla fórmula es una mezcla explosiva en la que prima la velocidad y puntería. Además, en pocos minutos esta mecánica se vuelve adictiva como pocas veces hemos visto. El ritmo de juego será frenético y nos obligará a concentrarnos para abatir a los enemigos lo antes posible a fin. Si lo hacemos bien, obtendremos la bonificación que nos otorga el "combo" por muertes consecutivas que aparecerá indicado en la parte superior derecha de la pantalla.

LA ACCIÓN se desarrollará en un total de ocho escenarios ambientados en lugares reales y que estarán cargados de detalles. Estas zonas serán tan variopintas como una antigua fábrica de acero, las alcantarillas de Venecia o una cárcel federal abandonada. Igualmente podremos elegir entre ocho pistoleros traídos de los lugares más recónditos del planeta, cada uno de ellos con distintos motivos para













participar en tan disparatada competición. Al más puro estilo de los clásicos juegos de lucha, cada personaje presentará diferentes aptitudes físicas así como movimientos exclusivos, lo que hará que nos decidamos por uno u otro dependiendo de nuestro estilo de juego. Será posible llevar con nosotros tres armas distintas que podremos seleccionar entre la amplia variedad disponible, así como granadas de mano adicionales.

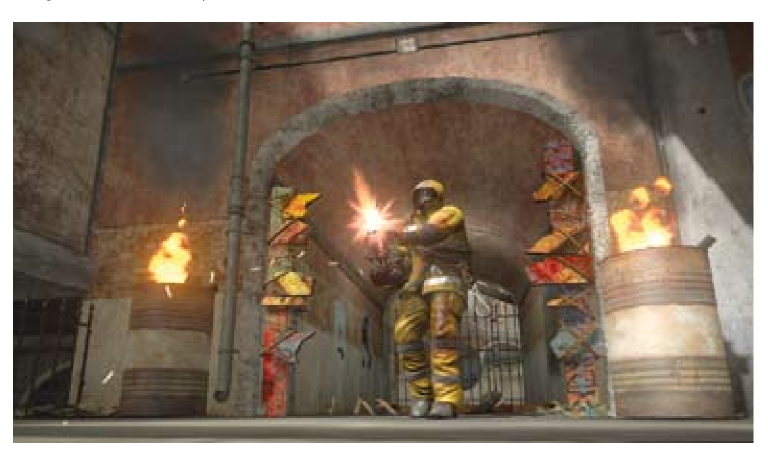
Contaremos con seis modos de juego de lo más variados, que van desde el modo Sprint (en el que habrá que encontrar la salida del escenario tumbando a todo el que se nos ponga por delante), pasando por la modalidad Supervivencia, (donde tendremos que sobrevivir el mayor tiempo posible a las hordas de enemigos que intentarán acabar con nosotros) o hasta un modo Asedio en el que deberemos defender nuestra posición. Y después de haberlos probado durante bastantes horas, podemos aseguraros que todas estas modalidades serán bastante divertidas. Pero sin duda el punto fuerte de "The Club" lo encontraremos en las partidas multijugador, donde los chicos de Bizarre Creations han trabajado intensamente. Aparte de los clásicos modos de pantalla partida y conexión cruzada para 4 y 8 jugadores respectivamente, dispondremos de un modo online diseñado para un máximo de 16 jugadores, en el que podremos medir nuestro nivel contra adversarios de todo el mundo en ocho diferentes submodalidades, tanto individuales como por equipos. En conjunto todos ellos prometen diversión a raudales.

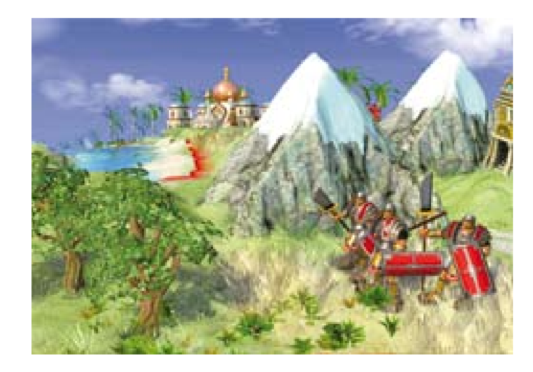
En el apartado técnico destacará el aspecto grafico con el que los desarrolladores dotarán a los escenarios (ya veréis qué texturas tan magníficas lucirán) y, sobre todo, los personajes de "The Club", que poseerán un modelado intachable. Sin duda este juego explotará al máximo el hardware de PS3, Xbox 360 y PC. Por su parte, el aspecto sonoro estará especialmente cuidado, y escucharemos multitud de efectos magníficos y una banda sonora digna de mención.

Con una jugabilidad endiablada y la multitud de modos de juego que incluirá, me atrevo a asegurar que "The Club" será uno de los títulos más importantes de todos los que van a aparecer en estos comienzos de año.

■Pablo Molina















Sid Meier's Civilization Revolution

LA ESTRATEGIA POR TURNOS LLEGARÁ A CONSOLAS

Desarrollador: Firaxis Games	**Distribuidor:** Take 2
Género: Estrategia	**Plataforma:** Xbox 360, Wii, NDS, PS3
Fecha salida: Febrero 2008	**Web:** www.civilization.com

Sin duda los seguidores de Civilization en PC no necesitan presentación alguna de la saga que pronto se estrenará en consolas, pero los usuarios de Xbox 360, Wii, PS3 y NDS quizá no hayan tocado jamás ninguna de las entregas del juego de estrategia por turnos que ha sentado las bases de todo un género desde que naciera en 1990.

Civilization es un juego de gestión y conquista: ejércitos, investigación, diplomacia, comercio y un sinfín de elementos adicionales a tu disposición para poner el mundo a tus pies. La fórmula es tremendamente adictiva y durante casi dos décadas ha gozado de gran éxito en PC pero, ¿adaptarlo a consolas? La versión que hemos podido probar para Xbox 360 demuestra que no se trata de una versión descafeinada, sino de un juego creado desde cero para adaptarse a un nuevo medio sin perder la esencia de la saga, aunque por el camino se han quedado un montón de aditivos que algunos considerarán superfluos y otros no.

Tras escoger una civilización tendrás que llevarla a liderar el mundo utilizando los avances tecnológicos para ganar la carrera espacial o la fuerza militar para hacer tuyo el mundo. Eso significa que compites con otras civilizaciones con las que puedes establecer tratados comerciales, diplomáticos o guerrear, entre otras cosas. En esta edición de consola se incorporan dos nuevas maneras de ganar la partida: victoria cultural y económica.

UNO DE LOS ASPECTOS más llamativos de Revolution es que cada civilización, por primera vez, se distingue estéticamente de las demás, tanto en el aspecto de sus ciudades como de sus unidades, que también cambian de uniforme y armas al recibir mejoras. El sistema de control es muy sencillo e intuitivo y utiliza cuadros desplegables con las posibilidades disponibles según lo que hayas seleccionado.

La idea de llevar Civilization a jugadores que nunca lo han probado parece muy acertada y la manera en que se está llevando a cabo, también.

■ Scryer




YA A LA VENTA
Unreal
TOURNAMENT
www.unrealtournament3.com
18+
www.pegi.info
THE WAY
NVIDIA
EPIC
GAMES
Virgin
PLAY
MIDWAY
www.midway.com

Top Spin 3

ASES DE LA RAQUETA

Desarrollador: 2K Sports	**Distribuidor:** Take2
Género: Deportivo	**Plataforma:** PS3, Xbox 360
Fecha salida: Primer cuarto 2008	**Web:** www.topspin3thegame.com

En la actualidad los simuladores "Virtua Tennis 3" y "Smash Court" son los referentes más importantes en lo que respecta al deporte de la raqueta virtual. Pero 2K Sports, los maestros que ya han concebido títulos deportivos del calibre de "NBA 2K8", están volcándose con la tercera entrega de esta serie. Los usuarios de Xbox 360 puede que recuerden con un sabor algo agridulce "Top Spin 2", título que apareció para dicha consola hace casi dos años y que, a pesar de poseer una notable calidad, no consiguió explotar ni de lejos las enormes cualidades de esta máquina. Pero podéis estar tranquilos, porque esto no va a volver a suceder en esta ocasión.

EL REALISMO es el factor más importante en el que se están centrando los desarrolladores. Y hablamos de realismo en todos los sentidos, no sólo gráfico. Para que entendáis hasta dónde están dispuestos a llegar los responsables de este proyecto en esta materia, sabed que todas las pistas en las que se disputen los partidos tendrán su propia meteorología. Esta quedará determinada por su situación geográfica real. Por tanto, los países que acojan un torneo y que estén situados a orillas del Mediterráneo, por ejemplo, gozarán de un clima bastante benévolo y soleado. Sin embargo, si jugamos en las islas británicas, lo más probable es que algunos encuentros queden interrumpidos por la aparición de la lluvia.

LA RECREACIÓN de las pistas también será ejemplar. Las más de 40 canchas (número a tener muy en cuenta) estarán realizadas enteramente en 3D, incluyendo el público. Y no penséis que las personas que se encuentren animando desde el graderío estarán moldeadas con una cantidad ínfima de polígonos y que permane-













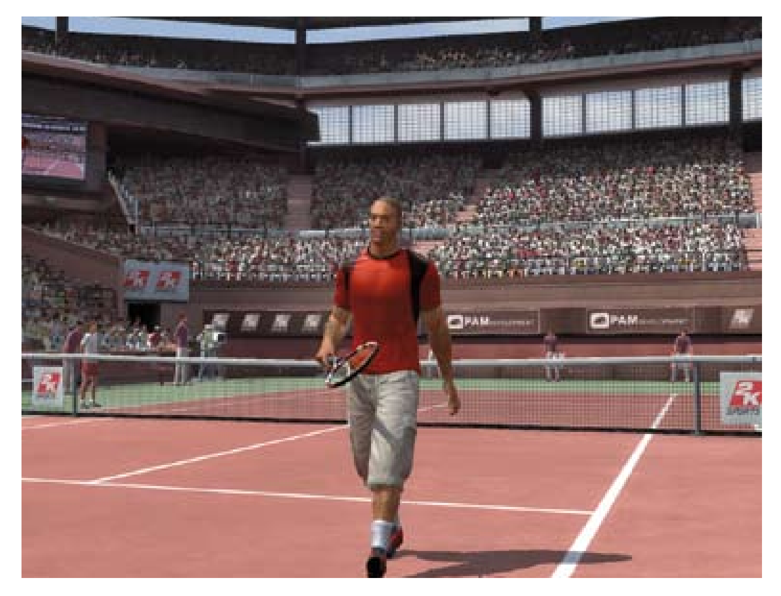
cerán estáticas. Para nada. Os sorprenderá observar el detalle con que estará representado cada uno de los espectadores, desde sus ropas hasta su expresividad. Cualquier detalle que se os ocurra (recogepelotas, jueces, marcador, butacas de descanso para los tenistas, etc.) y que aparece en la vida real, hará lo propio en el juego.

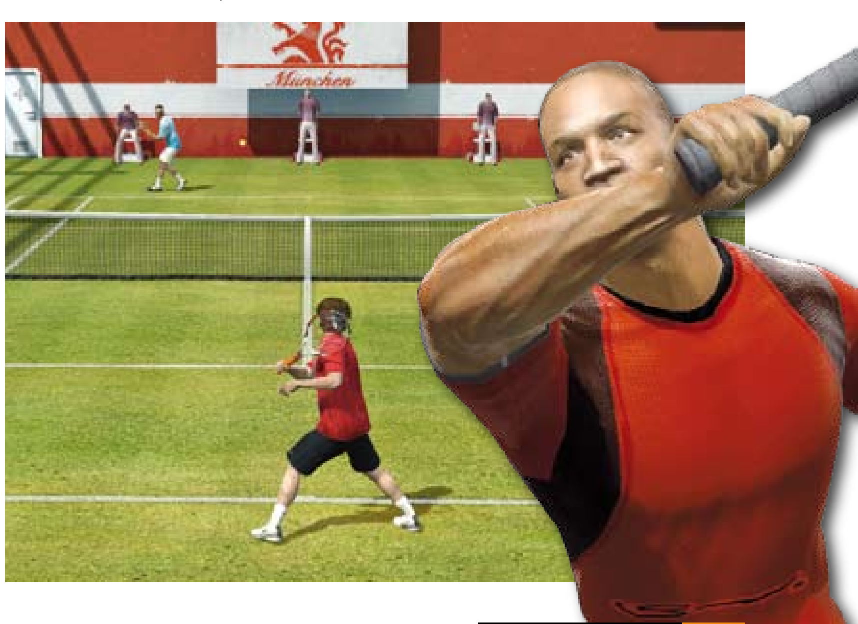
Ahora llega el turno de centrarse en los jugadores. Al final serán más de 20 profesionales (habrá tanto hombres como mujeres) los que den el salto a "Top Spin 3". Cada uno de sus rasgos físicos, muñequeras, estatura, peso o aspavientos serán un calco de los reales, incluyendo su propio estilo de golpear a la pelota y de moverse por la pista. Además cada tenista poseerá los mismos puntos fuertes y débiles que presentan en la vida real. Como podéis ver este juego va a ser lo más parecido a observar un partido de verdad, pero con la ventaja de que seremos nosotros los que tengamos el control de los jugadores.

La variedad de golpes que podrán realizar los deportistas no tendrá fin, incluyendo dejadas, globos, voleas o golpes liftados. Todos estos golpes van a poder materializarse pulsando un botón concreto del mando... todos menos el saque, puesto que para ejecutarlo habrá que desplazar hacia abajo el stick analógico derecho del pad, para luego llevarlo rápidamente hacia arriba. Con un poco de práctica, seremos capaces de lanzar auténticos misiles con nuestro primer servicio.

Los modos de juego ofrecerán una variedad extraordinaria, pudiendo jugar online tanto a dobles como partidos individuales o participar en el modo Carrera, que nos llevará unas 20 horas completarlo. "Top Spin 3" lleva ya bastantes meses en desarrollo y todo apunta a que va a plantar cara (o incluso superar) al magnífico "Virtua Tennis 3" de SEGA. Ya veremos si por fin lo consigue...

■Eduardo G









El Universo en Guerra: Asalto a la Tierra

LA ESTRATEGIA POR TURNOS LLEGARÁ A CONSOLAS

Desarrollador: Petroglyph
Género: Estrategia en tiempo real
Fecha salida: Enero 2008
Distribuidor: Sega
Plataforma: PC, Xbox 360
Web: www.sega.com

Muchos de los miembros de Petroglyph proceden de la desaparecida Westwood, autores entre otros de la saga "Command & Conquer". Su único título previo, "Star Wars Empire at War", y su expansión, desarrollados por encargo de LucasArts, ya puso de manifiesto la intención del estudio de especializarse en el género de la estrategia en tiempo real. Por tanto no es de extrañar que su primer proyecto interno, "Universe At War", pertenezca también a este género.

Como suele ser habitual, el juego ofrece modos para un jugador y multijugador. En el primero presenta una campaña y escenarios que a su vez se dividen en batallas en tiempo real y un modo estratégico global en tiempo real. Aunque durante la campaña se comienza jugando con los humanos, el conflicto real tiene lugar entre tres razas alienígenas: Hierarchy, Novus y Masari. Cada una de ellas posee una organización, estructuras y unidades realmente diferenciadas. No obstante, la campaña también posee ciertas peculiaridades que distinguen "Universe At War" de otros títulos del género.

LA ESTRUCTURA de las misiones presenta varios objetivos por misión y depende del jugador establecer las prioridades, ya que algunos determinan un límite de tiempo y es necesario organizar recursos y tropas en función de todo ello. Algunas batallas, en lugar de ser las típicas multitudinarias se centran en grandes bestias mecánicas, poniendo un solo enemigo a la ofensiva mientras que el jugador ha de ingeniárselas para acabar con él utilizando las tropas adecuadas y manteniendo un férreo control sobre ellas si no quiere sufrir demasiadas bajas.

Además existen mecánicas de control de territorio plasmadas de diferente manera, bien a través de la construcción de estructuras para ampliar el alcance de la energía y la superficie edificable, bien a través de la conquista de emplazamientos o estructuras productoras de recursos, lo cual introduce un factor adicional en las prioridades de cada misión.

EL INTERFAZ facilita enormemente el trabajo, mucho más que en otros juegos. Por ejemplo, gracias a una serie de botones es posible acceder a













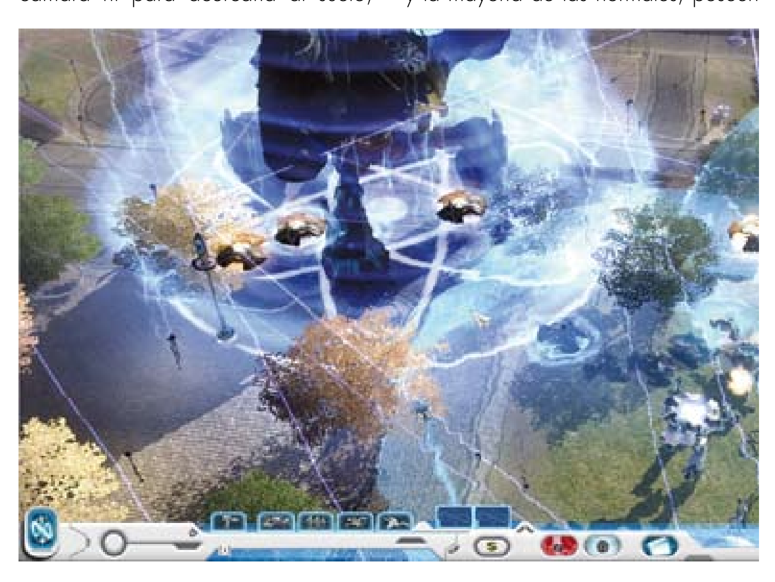
las estructuras de producción de unidades sin necesidad de situar la cámara sobre ellas. Además, si se dispone de varias estructuras de un mismo tipo aparecen botones para todas ellas, de forma que se pueden asignar colas de producción con gran facilidad.

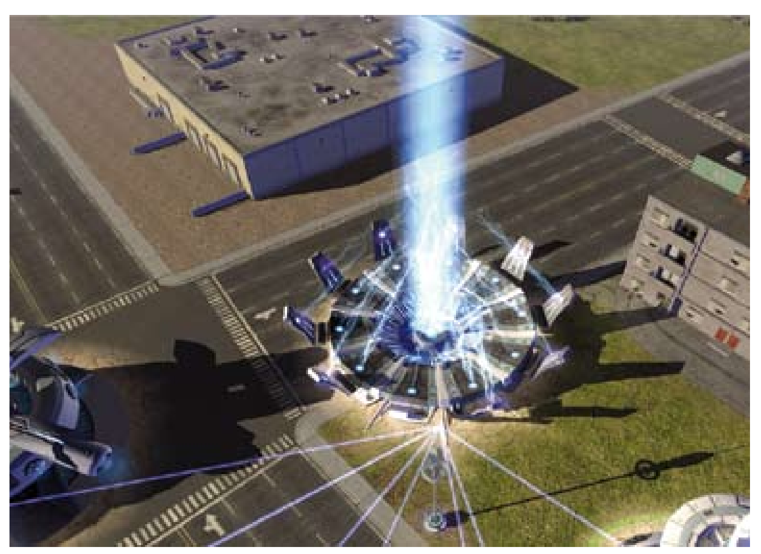
Todo ello, eso sí, con una perspectiva de 3/4 al uso, sin un nivel de zoom excesivo ni para alejar la cámara ni para acercarla al suelo, aunque siempre adecuado teniendo en cuenta el tamaño de la mayoría de las unidades.

Entre ellas hay héroes cuya supervivencia se debe asegurar para evitar el fracaso, así como unidades únicas que tienen funciones específicas en algunas misiones y cuya eliminación también conduce al fracaso. Asimismo, tanto los héroes como las unidades únicas y la mayoría de las normales, poseen una o más habilidades especiales que pueden utilizar para diversas funciones, habilidades sencillas de utilizar aunque dichas unidades se encuentren agrupadas con otras, ya que el interfaz las destaca al seleccionar el grupo e indica el número de cargas restantes de la habilidad en cuestión.

"Universe At War" es una propuesta bastante diferente a lo habitual del género, aunque sin ese tipo de innovaciones que suelen causar perplejidad y que suelen conducir a que un título pase sin pena ni gloria. En este caso las novedades se reflejan en las diferencias de las facciones y en la dinámica de las misiones, aportando variedad y frescura al diseño, despertando el interés del jugador y logrando un juego que se distancia de la desgastada fórmula de los RTS.

■ Scryer





Conflict: Denied Ops

COOPERA CONTRA EL TERRORISMO

Desarrollador: Pivotal Games	Distribuidor: Proein
Género: Acción	Plataforma: PS3, Xbox 360 y PC
Fecha salida: Febrero	Web: www.conflictdeniedops.com

La lucha contra el terrorismo ha dado pie a muchos juegos de acción de ambientación bélica, género al que va a pertenecer "Conflict: Denied Ops", el último trabajo de Pivotal Games para PlayStation 3, Xbox 360 y PC. El título estará preparado para Febrero, pero nosotros ya hemos tenido acceso a una versión inacabada del mismo que nos ha dejado una grata impresión.

LOS AGENTES GRAVES Y LANG van a convertirse en los grandes protagonistas de esta aventura de acción en primera persona. Como miembros de un equipo paramilitar de élite, la pareja se las tendrá que ver con los criminales más sucios y peligrosos del planeta. Cazadores de diamantes africanos, militares corruptos venezolanos y hasta la mafia siberiana nos pondrán las cosas bien difíciles a lo largo de todos los niveles, que sucederán en diez localizaciones diferentes repartidas por todo el globo.

Cada uno de los dos protagonistas será experto en un tipo de combate determinado: Graves preferirá actuar en sigilo y eliminar a los objetivos desde larga distancia mediante el rifle de francotirador, mientras que a Lang se le dará mejor arrasar todo a su paso y estará equipado con armamento pesado como lanzacohetes o ametralladoras.

Si nos adentramos en "Conflict: Denied Ops" en solitario tendremos control sobre ambos personajes, pudiendo alternar el manejo de uno y otro en el acto pulsando un botón. Pero la verdadera razón de ser de este título se hallará en el modo Cooperativo, modalidad que funcionará de maravilla tanto online como a pantalla dividida.

Todos los decorados que recorramos albergarán decenas de objetos destruibles, gracias a una nueva tecnología de vanguardia de Pivotal Games bautizada con el nombre de Puncture. Pero ese detalle no va a ser lo único reseñable de este apartado, puesto que los efectos de luz y las texturas también alcanzarán un nivel altísimo. "Conflict: Denied Ops" supondrá uno de los primeros juegos shooters subjetivos imprescindibles de este nuevo año.

Sergio Martín





Shin chan

EN LA NIEVE



ENVÍA UN SMS CON LA PALABRA SHIN JUEGO AL 5767 Y DESCÁRGATE EL JUEGO DE SHIN CHAN QUE MÁS TE GUSTE.

DISPONIBLE EN TODAS LAS OPERADORAS.

Precio por SMS 1,20 . Son necesarios 3 SMS. Los datos serán tratados cumpliendo con la normativa orgánica 15/1999, de 13 de diciembre sobre la protección de datos de carácter personal.



DEVIL MAY CRY 4



de que te regalen lo que "ELLOS" quieran?

Consigue lo que realmente querías por Navidad.





Juega mucho más,
pagando mucho menos.

*Promoción sólo válida para socios GAME y CentroMAIL. Promoción Válida del 26 de Diciembre al 25 de Febrero. Sólo se admitirá un juego igual por persona. Algunos juegos podrán no ser admitidos. Los juegos deberán estar en buen estado y completos para conseguir la máxima valoración. La valoración se realizará siempre en Vale.





Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es

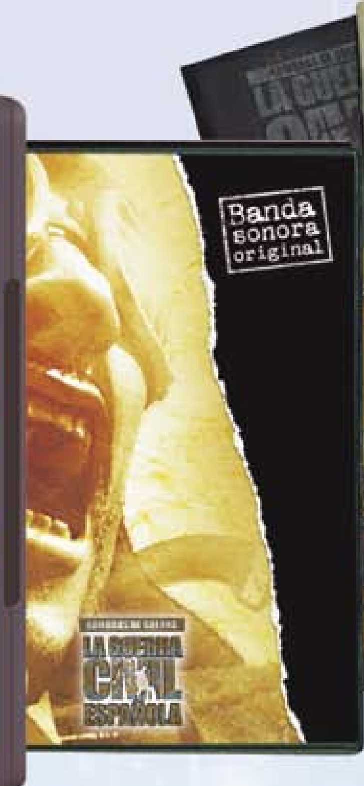


Tu especialista en videojuegos











SOMBRAS DE GUERRA:
LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA
(Edición Coleccionista)

CAJA ESPECIAL DE MADERA QUE INCLUYE:
- 2 aviones de metal (Republicano y Nacional).
- Alfombrilla exclusiva.
- Banda sonora original, y mucho más...

VENTA Exclusiva TIENDAS GAME

Más de 200 tiendas en toda España www.game.es

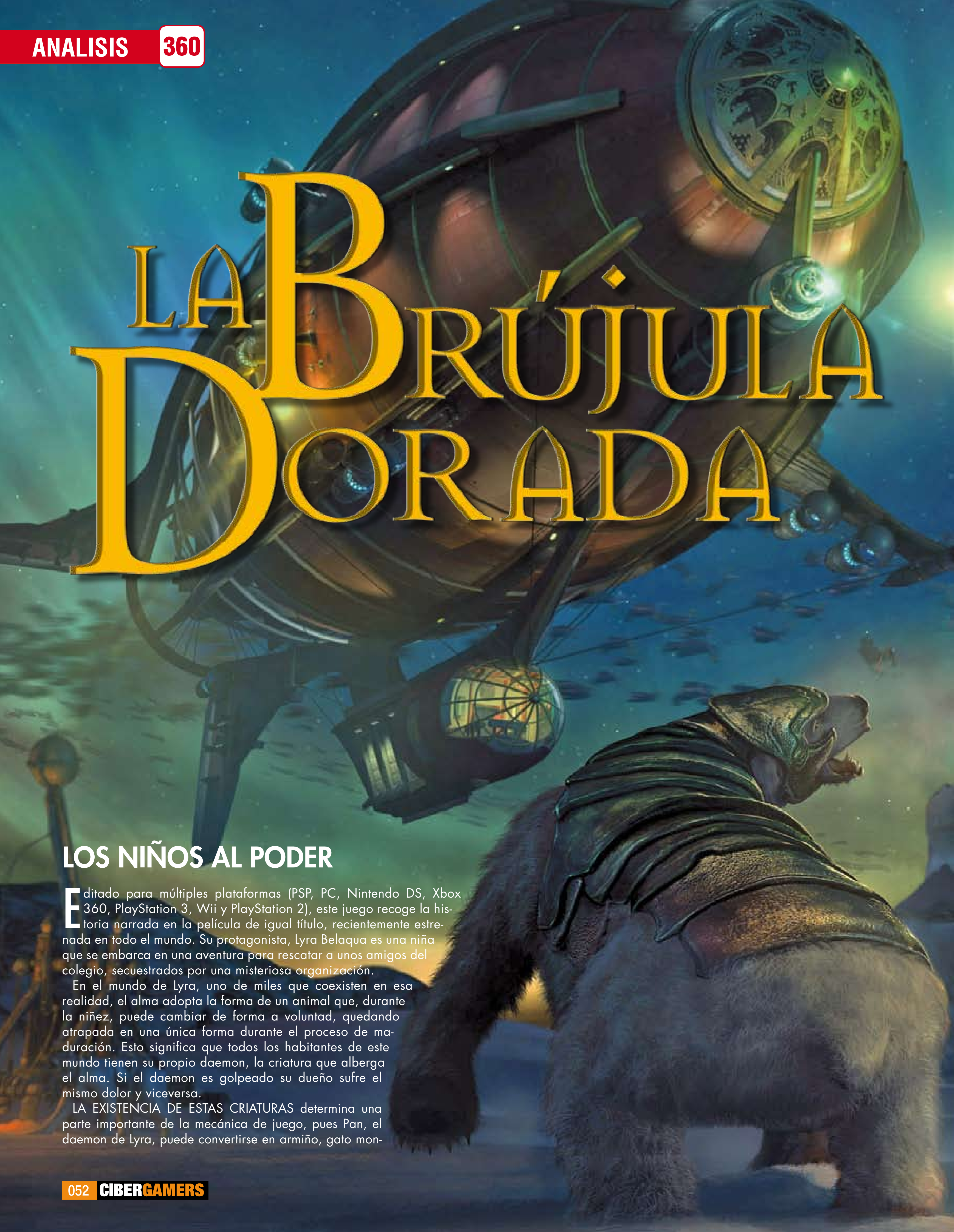








Wii
Ghost Squad
SEGA
16+
www.pegi.info
Exclusiva
GAME
GAMEware
Light-Gun
POR
€
Y LLÉVATE UNA PISTOLA
PARA WIIMOTE Y NUNCHUK
Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es
CENTRO MAIL
GAME
Tu especialista en videojuegos



LA BRÚJULA DORADA

LOS NIÑOS AL PODER

Editado para múltiples plataformas (PSP, PC, Nintendo DS, Xbox 360, PlayStation 3, Wii y PlayStation 2), este juego recoge la historia narrada en la película de igual título, recientemente estrenada en todo el mundo. Su protagonista, Lyra Belaqua es una niña que se embarca en una aventura para rescatar a unos amigos del colegio, secuestrados por una misteriosa organización.

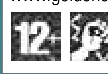
En el mundo de Lyra, uno de miles que coexisten en esa realidad, el alma adopta la forma de un animal que, durante la niñez, puede cambiar de forma a voluntad, quedando atrapada en una única forma durante el proceso de maduración. Esto significa que todos los habitantes de este mundo tienen su propio daemon, la criatura que alberga el alma. Si el daemon es golpeado su dueño sufre el mismo dolor y viceversa.

LA EXISTENCIA DE ESTAS CRIATURAS determina una parte importante de la mecánica de juego, pues Pan, el daemon de Lyra, puede convertirse en armiño, gato mon-



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Shiny Entertainment
Distribuidor: Sega
Género: Aventura de acción
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.goldencompassgame.com/es/



81

Lo mejor

Una buena recreación de los escenarios y gran variedad de mecánicas de juego que ilustran diferentes fragmentos de la historia.

Lo peor

La variedad de mecánicas de juego determina cambios bruscos de ritmo. La localización al español no está nada cuidada.

Nuestra opinión

Una adaptación de película que intenta salirse de los cánones habituales amparándose en la variedad de personajes, obteniendo un resultado notable pero desigual.





tés, perezoso y halcón. Cada uno de estos animales le proporciona diferentes habilidades que es necesario aplicar durante el desarrollo: el armiño para otear y obtener información de los alrededores, el gato montés para trepar, el perezoso a modo de látigo de Indiana Jones para descolgarse por astas y similares y el halcón para planear durante un tiempo limitado.

Todo ello conforma parte de la mecánica de juego con Lyra, quien además puede conversar con otros personajes y utilizar la Brújula Dorada. Las conversaciones se desarrollan a través de minijuegos de diversa índole cuyo éxito proporciona credibilidad a las afirmaciones de la niña, lo cual garantiza a su vez la consecución de su propósito. En cuanto a la Brújula, sirve para responder las preguntas que se van añadiendo al diario de la niña. A medida que avanza la trama, Lyra debe examinar objetos de su entorno y, atendiendo al contexto, deducir uno de sus tres posibles significados. Así será más fácil obtener la respuesta de la Brújula, proceso que en sí es otro minijuego de mayor o menor dificultad en función del número de símbolos conocidos para plantear cada pregunta.

EL COMBATE Y LAS PLATAFORMAS también se integran en el juego. El primero viene sobre todo de la mano de Jorek, el oso acorazado, que en el Norte se convierte en protagonista y es capaz de propinar una buena cantidad de golpes, cargar y desatar su ira sobre los enemigos. Las plataformas por el contrario están presentes con cualquier personaje en mayor o menor medida e incluso forman parte de algunos minijuegos que, a modo de pruebas, Lyra ha de superar.

Todo esto con unos gráficos bastante decentes que en la mayoría de los casos tienen éxito recreando a los personajes del filme, mientras que en el caso de los escenarios mantienen una excelencia constante. Además, como suele suceder con las adaptaciones de películas, el juego incorpora numerosos lugares que en el celuloide no aparecen, amén de rellenar algunas lagunas narrativas a través de niveles de juego.

"La Brújula Dorada" es un título variado y desigual, pues la alternancia entre distintas mecánicas de juego marca ritmos de desarrollo completamente diferentes, lo cual podría no satisfacer a todos por igual. Además evita seguir de forma lineal el guión de la película, lo cual puede prestarse a confusión por parte de quienes no la hayan visto.

Por último, destacar que la traducción y el doblaje están llenos de altibajos, con bruscos cambios de voz en un mismo personaje y terminología vital del universo original que se ha traducido de diferente manera en el filme y el juego, inconsistencia que lleva a preguntarse hasta qué punto los estudios de cine cooperan o dejan de cooperar con los desarrolladores y editores de videojuegos a la hora de hacer traducciones y doblajes.

Smasher











Call of Duty 4

GUERRAS Y MIEDOS MODERNOS

Dejando de lado la Segunda Guerra Mundial para centrarse en guerras más actuales como la de Irak, "Call of Duty 4" firma una auténtica declaración de intenciones. Este paso que puede resultar una evolución lógica en el género de los shooters subjetivos bélicos no es en absoluto baladí ya que indudablemente implica problemas políticos serios y, para colmo, contemporáneos. Ambientar un título en la Segunda Guerra Mundial no es arriesgado en este sentido ya que está bastante claro quiénes fueron los "malos" y los "buenos", pero hoy en día la línea del bien y el mal no está tan definida. No es que no existan otros juegos con conflictos bélicos del momento como escenario y/o pretexto, pero desde luego ninguno es como el título de Infinity Ward.

EL REALISMO y la crudeza de las situaciones que experimentamos en "Call of Duty 4" asustan. No es excesivamente sangriento ni explícito pero la concepción de los distintos niveles y las acciones a desempeñar en ellos le hacen a uno recapacitar acerca de la violencia. Hablemos de niveles. Lanzar bombas desde un helicóptero sobre un pueblo a través de la cámara de visión nocturna (representado exactamente igual a como lo vemos en los informativos) y escuchar los correspondientes comentarios de tus compañeros, los soldados americanos, es una tarea increíble. Asesinar en una misión de infiltración nocturna a marineros que duermen o se emborrachan en su barco sólo para recuperar unos documentos tampoco es moco de pavo. Hablamos de violencia auténtica y contemporánea. El diseño de los niveles es perfecto como pocos. Un ejemplo de ello es que nunca nos vemos obligados a retornar por un camino que ya pisamos anteriormente. Más concretamente, el nivel que se desarrolla en Chernobyl, el ya mencionado que consiste en lanzar bombas desde un helicóptero y otro en el que controlamos a un jefe de estado de algún país de oriente medio a punto de ser ejecutado, son de lo más original a la par que arriesgado que hemos visto hasta el momento en un videojuego.

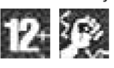
Como os podéis imaginar nos encontramos ante uno de los mejores modos Campaña jamás creados: Evolutivo, lineal y concluyente. Lo único que se le puede achacar es su corta duración que oscila entre las 5-6 horas, aunque su excepcional y cinematográfico desarrollo conseguirá que lo rejuguéis para captar detalles más profundos de la historia. No obstante, el modo Multijugador alarga considerablemente la vida del juego y además es de una calidad muy alta. Contiene algunos detalles como la opción de pedir fuego aéreo que se tornan brillantes para los aficionados a las batallas online. Además es totalmente configurable.

El sistema de control es simple y eficaz. Pronto nos hacemos con el personaje y en general todas las acciones son fáciles de realizar, especialmente si estamos acostumbrados a jugar a shooters en primera



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Infinity Ward
Distribuidor: Activision
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: 1-16
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.callofduty4.es



92

Lo mejor
El planteamiento es original y arriesgado. Gráficamente posee un nivel brutal.

Lo peor
El modo Campaña es demasiado corto. Imaginarse a algún chaval americano jugándolo.

Nuestra opinión
Estamos ante uno de los juegos más impresionantes que han salido en los últimos meses.

persona en una consola. Podemos llevar dos armas, que alternamos según las encontramos por el escenario, más las granadas y un cuchillo para luchar cuerpo a cuerpo. El resto queda a merced de la habilidad del jugador.

Como decíamos al principio "Call of Duty 4" es una declaración de intenciones, pero no sólo en aspectos conceptuales y de desarrollo. También destaca en los factores técnicos como son gráficos, sonidos e interfaces. En general la emulación de la realidad es sobrecogedora y en todo momento funciona a una tasa de 60 cuadros por segundo. En determinadas fases se nos olvidará que estamos jugando debido al ambiente cinematográfico que está impregnado en cada fase, principalmente producido por una maravillosa interacción música-imagen. En este sentido a "Call of Duty 4" no se le puede pedir más.

CONCLUYENDO podríamos decir que nos encontramos ante uno de los títulos más redondos del año pero también de los más arriesgados. Es necesario tener un cierto nivel de madurez mental para jugarlo ya que es muy fácil caer en una mala interpretación de sus ideales. Pero hay detalles, como las frases de célebres pensadores que aparecen al morir, que nos indican que estamos ante un ejercicio metalingüístico de condenación y sobre todo ante un excelente videojuego.

■Mario Fernández

Envía CIBERACTI al 5511 y participa en el sorteo de 5 Call of Duty para Xbox 360 y 5 para PS3

Coste de SMS: 1,20 €

XBOX 360
CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE
PLAYSTATION 3
ACTIVISION
CALL OF DUTY 4®
MODERN WARFARE™

Pirates of the Burning Sea



EL PRIMER VIDEJUEGO MMORPG EN ESPAÑOL

Izará banderas el 22 de enero, de la mano de Atari, quien distribuirá el videojuego en España. Lo que es un alivio, porque la alternativa, que es la compra online, exige varias horas hasta que puedes descargarte el videojuego, previo pago, por supuesto.

Los jugadores de videojuegos experimentarán, por primera vez, en un juego multijugador online, toda la acción y cientos de aventuras en alta mar con este nuevo juego online de PC ambientado hacia el 1720

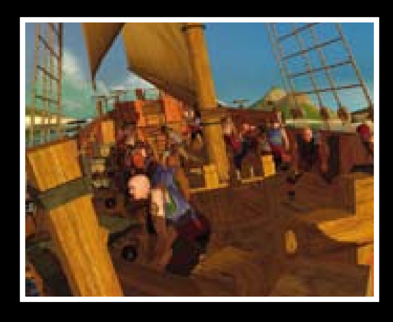
La firma Platform Publishing de Sony Online Entertainment LLC y Flying Lab Software LLC (FLS), son los responsables de Pirates of the Burning Sea™.

Como capitán de Pirates of the Burning Sea, puedes escoger entre la nación francesa, española, inglesa y pirata. Podrás ser oficial naval, comerciante, corsario, o el pirata que elijas. Las batallas navales, llenas de acción, tienen lugar en un espectacular modo de batalla en tiempo real, donde dominas tu barco absolutamente. Podras ver desde cómo tus marinos cargan los cañones, hasta la vista subjetiva real de un capitan de barco. Por supuesto los jugadores pueden destruir, abordar o capturar barcos enemigos. En tierra firme te esperan aventuras a capa y espada con mucha acción y esgrima. Un original sistema económico manejado por el jugador, te permite ser también un verdadero empresario y gestionar minas, aserraderos, astilleros y demás operaciones a gran escala para producir las toneladas de bienes que necesitarás para satisfacer las necesidades de todos los jugadores. Gracias al sistema de creación para el jugador, puedes diseñar tus propias velas y banderas, o hasta inventar tus propios barcos.

El juego se ambienta en el Nuevo Mundo, alrededor de 1720, un momento de intensos conflictos y riquezas en el que tienen cabida todos los estilos de juego, desde épicas batallas navales, hasta acción pirata y construcción

















de emporios económicos, pasando por aventuras a ritmo de espadas. Con más de mil misiones por nación, docenas de puertos para explorar y todo el Caribe para buscar aventuras.

Una vez comienzas a jugar sorprende la capacidad de personailzación de las cuatro naciones (Pirata, inglesa, francesa o española). Una vez elegidos tus mejores ropajes pasas a tu barco donde hay un extenso tutorial que te enseñará a manejar, desde la espada, hasta tu embarcación durante la batalla. No en vano, durante el videojuego podrás ser el capitán de tu propio barco en masivas batallas navales y retar a otros jugadores por el control de más de 80 puertos del Caribe.

Como buen MMORPG tiene una longevidad increible: podrás explorar el mundo y conquistar la fama en más de 1000 misiones. Para los que estén más interesados por el aspecto económico, puedes controlar la economía construyendo y vendiendo barcos, así como otros materiales del juego. Además, también puedes construir, capturar y personalizar más de 50 barcos históricos.

Navegar con Pirates of the Burning Sea es una experiencia digna de ver, absolutamente increible. El juego aprovecha la potencia de tarjetas gráficas como ningun otro MMORPG lo ha hecho antes. El agua, mejorada con el sistema Pixel Shader 2.0, luce realista en cada batalla. Los barcos son recreaciones fieles y puedes mover la cámara por ellos en cuaquier posición. Resulta increible ponerse frente a un barco enemigo y ver como sus cañones destrozan tu eslora y hacen caer a tus amigos. Es casi como estar dentro del barco. Cuando aceleras tu barco tus hombres corren prestos a desplegar las velas y obedecer tu orden, lo que consigue una ambientacion indiscutible. Navegar en Pirates of the Burning Sea es una experiencia difícil de igualar. Imaginaos una batalla naval en tiempo real con 25 jugadores por cada bando. Eso es posible en Pirates of the Burning Sea.

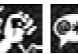
Una vez te bajas del barco, en uno de los numerosos puertos, el juego se encuentra con mayores semejanzas a un MMORPG tradicional: conversaciones, misiones, y tres estilos diferentes de combate; esgrima formal, duelo a florete, o lucha callejera con los trucos más sucios. El juego sorprende en este aspecto por lo detallado de las ciudades de cada puerto, con bares, ayuntamientos, despensas, plazas y decenas de personajes ofreciendo posibles misiones. Hay decenas de puertos disponibles y por supuesto, localizaciones que sólo descubrirás cuando seas un auténtico pirata.

El juego es un MMORPG, por lo que exigirá una cuota mensual para jugar a él. Aún no conocemos el precio, pero estamos seguros que Pirates of the Burning Sea será un digno sucesor de World of Warcraft debido a la espectacularidad de sus combates navales en tiempo real; a su completa traducción al castellano (el primero en España); y a su espectacularidad gráfica (deberías tener no menos de una Geforce 6600 para jugar a Pirates). Sin duda, se trata el primero de una nueva generación de MMORPG que veremos este año, que promete ser el del arranque definitivo del juego multijugador masivo online.

■Belén Quintana

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Flying Lab Sofware
Distribuidor: Atari
Género: MMORPG
Multijugador: Sin límite de usuarios
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.piratesoftheburningsea.com


88

Lo mejor
Espléndidas batallas en tiempo real en los barcos. Espectacularidad gráfica. Miles de posibilidades de personalización. Absoluta libertad durante el juego (comerciante, pirata, conquistador).

Lo peor
Necesidad de un equipo de calidad media para poder disfrutar de toda su espectacularidad gráfica.

Nuestra opinión
Da un salto cualitativo desde World of Warcraft, a un MMORPG que se puede jugar con batallas en tiempo real y además en perfecto español, lo que supondrá una importante baza para hacer este género mucho más jugado y conocido en España.





Mario y Sonic
en los Juegos Olímpicos

VIVE EL ESPÍRITU OLÍMPICO

Lo que hasta hace muy poco era algo totalmente impensable, la nueva situación en la que se encuentran hoy día Nintendo y SEGA ha hecho posible el "milagro" con el que muchos hemos soñado alguna vez: que Mario y Sonic aparezcan juntos en un videojuego. Pero eso es precisamente lo que ha acontecido en este fantástico título deportivo, ambientado en los inminentes Juegos Olímpicos que van a celebrarse en Pekín. De hecho, incluso cuenta con la licencia oficial.

LAS MASCOTAS más representativas de ambas compañías hacen acto de presencia en el título para acompañar debidamente a Mario y Sonic. Estamos hablando de 16 personajes tan queridos como Bowser, Luigi, Tails, Peach, Knuckles o Yoshi, por citaros tan sólo unos pocos. Cada uno de estos protagonistas posee una serie de características únicas y, según sus atributos generales, está agrupado en una categoría u otra, existiendo cuatro diferentes: versátil, rápido, fuerte y técnico. Lógicamente y según la especialidad deportiva en la que vayamos a participar, es interesante seleccionar uno de los deportistas que se adapte mejor a cada prueba. Si por ejemplo vamos a competir en una carrera de











100 metros lisos, lo suyo es escoger a tipos rápidos como Sonic, por ejemplo. Pero si nos encontramos en una prueba como lanzamiento de martillo, es más aconsejable elegir a Wario o Bowser.

LA CANTIDAD de pruebas que han sido incluidas son exorbitantes, superando la veintena. Y ojo, que hay alguna que otra oculta... Para que os hagáis una idea, en el juego es posible participar en todo tipo de carreras (de vallas, natación, etc.), lanzar jabalina, practicar nuestras dotes en el arte de la esgrima, realizar piruetas en el trampolín, jugar al tenis de mesa, medir nuestra puntería en el tiro con arco... Las posibilidades son enormes. Y más teniendo en cuenta que podemos jugar en varias modalidades distintas y escoger varios niveles de dificultad.

La verdadera gracia del título reside (aparte de en la enorme simpatía que desprenden los personajes) en el uso intensivo que hacemos del sensor de movimientos tanto del Nunchaku como del Wiimote para desenvolvernos en cada una de las competiciones. La única característica común a todos ellos es la facilidad de manejo, pues en un par de partidas se le coge el tranquillo pero, por lo demás, cada prueba es un mundo. Para que os hagáis una idea de cómo funciona este sistema de control en líneas generales, os daremos un par de ejemplos. En el Lanzamiento de Martillo es necesario desplazar el mando en círculos y pulsar un botón en el momento adecuado para que el peso salga disparado en la dirección correcta. Sin embargo en la prueba de Tiro al Plato tan sólo tenemos que apuntar con el Wiimote a la pantalla y disparar a los objetivos cuando salen disparados en la pantalla. Más sencillo, imposible. La gran mayoría de estos eventos son tremendamente divertidos y competitivos, especialmente cuando jugamos con tres de nuestros amigos. Es en estos momentos cuando el juego alcanza los momentos más intensos, emocionantes y entretenidos, pues los piques que se forman son bestiales. Desafortunadamente no es posible jugar online y debemos conformarnos con jugar todos en la misma consola.

En cuanto a sus virtudes técnicas, destaca la fenomenal ambientación que se ha conseguido imprimir a cada torneo, así como las sensacionales animaciones de todos los personajes. El sonido pasa un poco más desapercibido, pero eso es algo que suele ocurrir en muchos juegos de este tipo. Desde aquí sólo nos queda felicitar a SEGA por varios motivos. Primero por su gran idea de crear un juego mezclando los personajes más carismáticos de estas dos grandes compañías y, también, por su sobresaliente ejecución. Acontecimientos así de importantes e históricos sólo ocurren cada muchos años.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SEGA
Distribuidor: SEGA
Género: Deportivo
Multijugador: 1-4
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
marioandsonic.sega-europe.com



90

Lo mejor
Competir con los amigos es divertidísimo. La gran cantidad de personajes y pruebas distintas.

Lo peor
No tiene modo online. Algunas pruebas nos han parecido demasiado simplonas.

Nuestra opinión
"Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos" es un título absolutamente recomendable, con el sello de SEGA.

Unreal Tournament 3

AUNQUE LA MONA SE VISTA DE SEDA…

Epic Games es uno de los pocos estudios que, junto a id Software y Valve, desarrollan tecnología y juegos, lo cual sirve para que otros estudios con menos presupuesto puedan licenciar sus motores gráficos y utilizarlos como cimientos en otros muchos juegos. Por ello, a lo largo de varios meses hemos visto diversos títulos con el motor de este "Unreal Tournament III", pero por el mismo motivo, y sobre todo después de "Gears of War", había gran expectación alrededor del juego genuino, aquél para el que el motor fue creado (¿o fue antes el huevo que la gallina?).

Fuera como fuere, "Unreal Tournament III" es un juego multijugador, creado y diseñado específicamente para esta modalidad. La inclusión de una campaña para un jugador es mera apariencia, ya que en realidad se trata de una sucesión de niveles, plagados de bots, cuya mecánica y escenarios sirven para mostrar al jugador el amplio abanico de que puede disfrutar online o en red. Y aunque el editor o el desarrollador opinen de manera tan diferente que no han incluido la conexión a Internet o estar en red como requisito mínimo, vamos a analizar "Unreal Tournament III" (UT3) bajo el prisma multijugador, porque de otra manera saldría muy mal parado a pesar de sus indudables cualidades técnicas.

LA VARIEDAD DE MODALIDADES y sus mecánicas son la esencia de cualquier multijugador. En este sentido, UT3 incluye seis modalidades: todos contra todos, todos contra todos por equipos, capturar la bandera, capturar la bandera en vehículo, duelo y bélico. Con respecto a "Unreal Tournament 2004" no hay grandes innovaciones, si bien es evidente que los mapas y el motor gráfico son nuevos. Esto, unido al cambio sufrido por los FPS durante los últimos tiempos relegando la acción frenética a favor de mecánicas más realistas y de corte militarista, hace que la fórmula se perciba casi como nueva y despierte el interés de inmediato.

Los mapas en los que se juega con vehículos (en los modos bélico y capturar la bandera en vehículo) son notablemente más grandes que los demás. En el modo bélico los mapas presentan unos nodos cuya captura es imprescindible para conectar la fuente de energía del equipo a la del contrario y así poder











destruirlo, lo que convierte las partidas de este modo en una auténtica batalla campal.

EL ARSENAL disponible ofrece pocas variaciones con respecto al de UT2004: hay un total de 10 armas diferentes con muy variado uso y efectos. A ellas hay que sumar los emplazamientos de artillería de algunos mapas y la amplísima gama de vehículos, que suma un total de 17.

El uso de armas, potenciadores y vehículos se ve alterado drásticamente en los escenarios con gravedad cercana a cero, así como en aquellos donde el teletransporte entra en juego, factores que exigen agudizar el ingenio y extremar la habilidad para dar buena cuenta de los rivales.

UT3 suma alrededor de siete horas en el modo para un jugador, mientras que en el multijugador su vida se extenderá en tanto en cuanto la comunidad quiera. Precisamente para asegurar la longevidad del juego se incluye el editor de escenarios, que en la edición de coleccionista se explica en un DVD extra con el formato de videotutoriales. Con el editor se pueden crear personajes, armas, vehículos, objetos, mods de conversión, objetos personalizables… Prácticamente cualquier cosa, con la posibilidad añadida de importar sonidos y modelos 3D de otras aplicaciones específicas de estas áreas.

■Smasher

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Epic Games
Distribuidor: Virgin Play
Género: FPS multijugador
Multijugador: 1-32
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.unrealtournament3.com

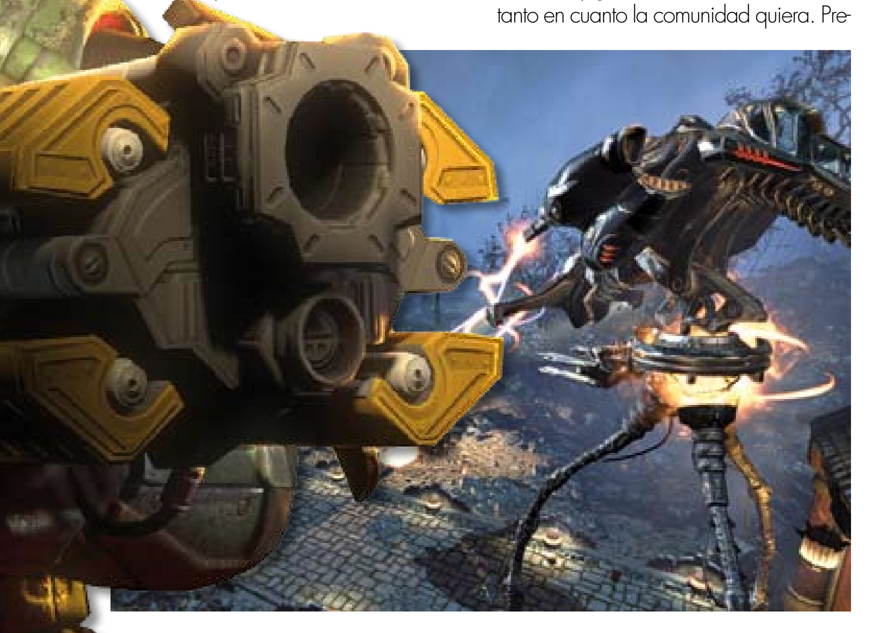


85

Lo mejor
Múltiples mecánicas de juego en escenarios muy bien diseñados. Gran variedad de vehículos y acción frenética como en los FPS de antes.

Lo peor
La campaña para un jugador es una mera sucesión de mapas del multijugador con poca justificación argumental. Únicamente sirve como tutorial del juego.

Nuestra opinión
Un excelente multijugador con gran variedad de mapas y vehículos apoyado en un buen editor que asegura su longevidad.











Warhammer 40.000: Squad Command

UNA GUERRA EN TU BOLSILLO

Tras los éxitos de la conocida saga "Dawn of War", el universo de "Warhammer 40.000" llega ahora a las consolas portátiles de mano de Red Lynx, con un juego que ofrece una experiencia táctica bastante accesible y sencilla para cualquier jugador que quiera adentrarse un poco más en el mundo de esta franquicia.

En esta ocasión nos toca ponernos al mando del capítulo de los ultramarines y acabar con las fuerzas de los portadores de la palabra del planeta Ruhr III. Para llevar a cabo esta empresa, a lo largo de las 15 misiones incluidas en el juego contamos con mas de 20 armas de combate (tanto de fuego como para emplearse en las luchas cuerpo a cuerpo) y mas de 10 unidades distintas, que van desde los exploradores hasta los temidos exterminadores.

LAS UNIDADES se mueven por turnos y tienen asignadas una cantidad limitada de puntos de acción, que les sirve tanto para moverse como para disparar. Estos puntos de acción son la clave del juego y se van gastando en función de la distancia que las unidades tengan que recorrer por el mapa, la precisión con la que se quiera disparar cada una de las armas y demás acciones similares.

Los escenarios que dan cabida a las misiones aunque son algo reducidos, retratan fielmente el universo de "Warhammer" en constante guerra. Destaca la cualidad de que pueden ser destrozados por armas y explosiones, dando lugar a interesantes posibilidades tácticas a la hora de abrir nuevas rutas por los decorados. Los gráficos y texturas del juego son cuanto menos notables, culminados por unas magníficas secuencias cinemáticas que terminan de dar ese toque épico que siempre se busca en este tipo de producciones.

Aunque la cámara fija sea algo tediosa en ocasiones y el desarrollo se repita más de la cuenta, "Warhammer 40000: Squad Command" no deja de ser uno de los juegos de estrategia más interesantes y accesibles dentro de las consolas portátiles.

■ Álvaro Molina









FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Red Lynx
Distribuidor: THQ
Género: Plataformas
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.squadcommandgame.com



84

Lo mejor
El cuidado apartado grafico, con texturas bien definidas. El manejo es fácil e intuitivo.

Lo peor
La cámara fija da lugar en ocasiones a puntos muertos. Poca variedad de ejércitos y unidades.

Nuestra opinión
"Squad Command" es un juego de compra obligada para todo amante de la estrategia "de bolsillo".

TurboBRAIN

PON EN FORMA TU TURBOCEREBRO





Son días felices para todos aquellos pensadores que se aficionaron a los videojuegos gracias a las despiadadas aventuras gráficas de finales de los 80 y principios de los 90. Pensar, poner las neuronas a todo gas, darle a la mollera o ejercitar el cerebro, son el motor del entretenimiento incomprendido que hoy –puede que no mañana- está más de moda que nunca, gracias a la gran "N" japonesa. ¡Quién lo iba a decir! Tantos años intentando hacer digeribles cientos de aventuras gráficas y al final solo bastaba con amontonar toda clase de puzzles de mesa y decir que sirven para rejuvenecer el cerebro. TurboBRAIN se sube al carro de los juegos de pensar echando mano de la excusa actual, pero con las pruebas más severas. Spain is diferent.

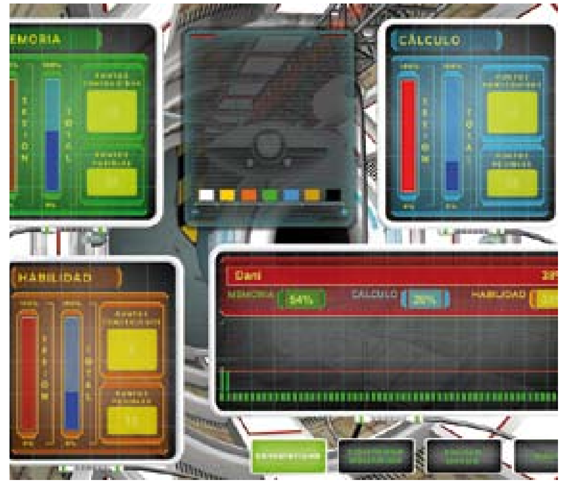
LA JUGABILIDAD de TurboBRAIN no deja lugar a dudas desde el primer instante. Un robot verborreante y listillo nos cogerá de la mano para dejarnos claro que somos más bien tontos y que solo con tesón podremos entrar en el club de los lumbreras. Haremos dos pruebas para fijar nuestro nivel inicial que nos dejarán KO. Y a partir de ahí una amplia gama de ejercicios que se parecen mucho más a los difíciles puzzles de las aventuras gráficas subjetivas, que a cualquiera de los coloridos Brain que hay pululando por las consolas. Pudiendo acceder a los modos de entrenamiento, libre y guiado, se nos desafiará con pruebas de cálculo (preguntas numéricas sobre matrículas, billetes, horas y fechas), habilidad (ordenando piezas de mayor a menor, jugando a un cuatro en raya enfermizo…) y memoria (reteniendo números, colores y formas…). A cambio de esta rudeza, obtendremos retos verdaderamente sugestivos que nos engancharán hasta la obsesión, no solo para mejorar nuestras marcas, sino para ser los más listos del mundo, al poder enviar nuestras puntuaciones al servidor del juego y aparecer en su ranking oficial.

VISUALMENTE SERIO y cumplidor, TurboBRAIN huye del coleguismo infantil de sus competidores para acercarse a un público que sabe reconocer las cualidades del título (estricto en sus pruebas) y que ve su apariencia cómo una excusa para ponerse cerebro a la obra. La estática renderización tridimensional de la vieja escuela y su máxima resolución de 800x600 si que no tienen muchas excusas…salvo que vaya bien hasta en los portátiles más antiguos. Simplemente termina pareciendo más una aplicación flash de pasatiempos exprime-cerebros, que un videojuego. Eso sí, que manera de exprimir el cerebro.

■Dani Rubio

"Un Brain para DS, un Brain para Wii, un Brain para PSP, un Brain para PC… ¿para cuándo un Brain para mi atril?"





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Micronet
Distribuidor: Micronet
Género: Puzzles
Multijugador: Si
Voces: Español **Textos:** Español
Versión analizada: PC
www.turbobrain.es



73

Lo mejor
Lo motivador de sus retos. Exige poco PC. Ranking Online.

Lo peor
Visualmente apático. Seco en su diseño. Necesitaría más formas de juego.

Nuestra opinión
Un Brain para adultos y niños superdotados. Muy humilde con sus imágenes.

Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española

EL DESASTRE QUE DESGARRÓ ESPAÑA, YA EN TU PC

Pocos piensan en el infierno que fue España mientras ven sin ninguna preocupación noticias sobre actos antidemocráticos, anarquistas o divisionarios. Y aunque 70 años no son nada para curar las heridas de una guerra, la indiferencia de las nuevas generaciones, la ignorancia y las farsas políticas, han convertido a la Guerra Civil Española en poco menos que un cuento de viejos: erase una vez un país que salió escaldado de la dictadura de Miguel Primo de Rivera, y que harto de monarcas inservibles, dio rienda suelta a un experimento democrático llamado II República Española. Un movimiento que logró reflotar de 1931 a 1936 sobre un mar de turbias aguas de odios nacionales y clasistas. El pueblo quería salir de la miseria y pedía a gritos un cambio profundo que desarraigara del poder totalitario al Ejército y la Iglesia, para dejar de padecer las consecuencias de una gestión egoísta. El triunfo del Frente Popular en 1936 solo sirvió para traer más división y la actuación por la fuerza del Ejército para hacerse con el control de un país convulso. Una España inestable, la sombra de una nueva dictadura y un final de sobra conocido, que ha dejado huellas mucho más profundas de lo que la idílica democracia actual quiere mostrar. Sobre esta España y aquellos días negros, trata Sombras de la guerra: La Guerra Civil Española.

POR PRIMERA VEZ se lleva a la Guerra Civil Española a un videojuego, con el planteamiento lógico de la estrategia en tiempo real. Aunque popularmente es una historia con buenos y malos, se agradece el trato histórico que se le da a la situación de España en aquella época:



la desunión de un pueblo que fue incapaz de ponerse en su sitio, y el empeño de los poderes totalitarios por seguir controlando el cotarro, con el convencimiento de ser necesarios para que todo funcionara bien. A grandes rasgos es la imagen que se ofrece a la hora de elegir el bando Nacionalista o Republicano con los que luchar en la guerra. Curiosamente es algo que casi nunca se ha podido hacer con otros muchos juegos bélicos, que han excluido (por ejemplo) a los alemanes como posibilidad jugable, siempre históricamente prohibidos. Es encomiable el gran trabajo de documentación con videos y fotos reales que dan paso a cada misión. Pero hasta ahí llega la fidelidad. No podremos perder de vista que Sombras de la Guerra sigue a rajatabla la expresión "basado en hechos reales" y que se toma las licencias necesarias para salir del paso. Una joven de gigantescos pechos y curvas antinaturales es la heroína que dirigirá las fuerzas republicanas, Franco parece un clon de Mr. Byson, y los escenarios tienen poco que ver con los lugares donde ocurrieron. Un juego al fin y al cabo, que no debe tomarse como documental animado, por mucho que les pese a los ansiosos puristas con ganas de juegos de la Guerra Civil.



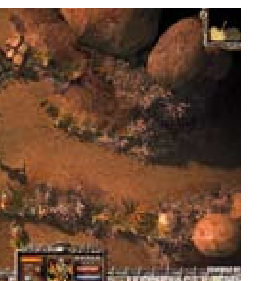
Disponemos del modo campaña para jugar con los Nacionales y Republicanos, el modo Escaramuza para luchar en un mapa cerrado contra la CPU, y el modo Online para partidas de hasta 14 jugadores con la opción de escoger a otros tres bandos: los soviéticos, los alemanes y los italianos. Su estrategia se basa en dos únicos recursos (oro y combustible) de los que dependerán el resto de edificaciones con las que crearemos soldados, armas, vehículos y centros de adiestramiento. La campaña golpea con una línea de dificultad disparada a mitad de juego y una IA general poco depurada. La figura del héroe vuelve a estar presente para motivar a las tropas y darles algo más de aguante. Salvaguardas que conseguirán mejorar el nivel de cada soldado adquiriendo más eficacia en el combate. En resumen, una producción modesta que no escatima en esfuerzos para divertir al usuario.

LOS GRÁFICOS siguen una línea artística cercana al cómic de modelos estereotipados, como para quitarle hierro al asunto. El motor de producción propia, "Plague", consigue cumplir con efectos de penúltima generación al representar agua, sombras definidas en tiempo real, etc. De nuevo se usan colores vivos para texturizar el entorno, que en ocasiones peca de simple, sobre todo en cuanto a estructuras. Producción española, que no superproducción, con sus bugs y sus cosas a mejorar. No parece la gran obra maestra que algunos esperan sobre la guerra entre vecinos, pero eso no quita que por lo menos sirva para que a otros se les despierte el gusanillo de saber que pasó en nuestro país a partir de aquel fatídico 17 de julio de 1936.

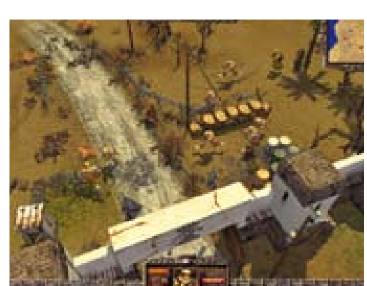
■ Dani Rubio

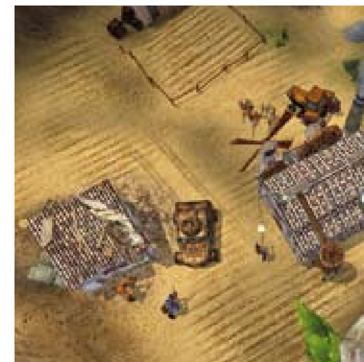














FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Legend Studios
Distribuidor: Planeta deAgostini Interative
Género: Estrategia
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.sombrasdelaguerra.es





70

Lo mejor
El material audiovisual de archivo. Apartado sonoro notable. Estrategia asequible

Lo peor
Una producción mediana, repleta de bugs y estética comic, que habla sobre la Guerra Civil Española, no es asimilable por todos.

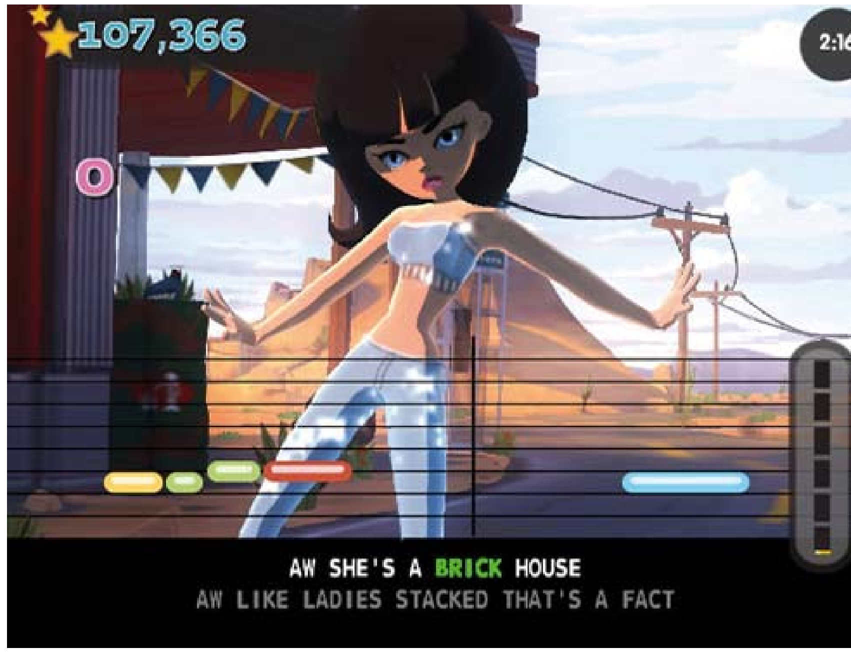
Nuestra opinión
Juego documentado, pero no documentalista, sobre la Guerra Civil Española.



Boogie

¿LISTOS PARA CANTAR?





El único juego musical (junto al gran "Guitar Hero III") disponible en Wii hasta el momento, "Boogie", ha sido convertido a PlayStation 2 y Nintendo DS para permitir que sus usuarios también disfruten cantando (esta opción sólo está disponible en la entrega para PS2) y bailando. Para que entendáis rápidamente el concepto de "Boogie", os diremos que es una especie de "Singstar" destinado a un público de todas las edades, pero que también incorpora otros elementos como el baile o la edición de vídeos personalizados.

LOS MICRÓFONOS USB de "Singstar" son totalmente compatibles con este juego y, de hecho, es muy recomendable usarlos. Con ellos debemos demostrar que somos unos verdaderos artistas con nuestra voz entonando correctamente las más de 40 canciones que incluye el disco, con temas tan famosos como ""It's Raining Men", "ABC" o "Karma Chameleon". Cuanto mejor lo hagamos, más puntos obtendremos.

Aparte de cantar, también podemos hacer que el personaje que aparece en pantalla (totalmente personalizable) se "marque" unos bailes. Para conseguirlo tenemos que pulsar ciertas combinaciones de botones con el mando, que se corresponden con unos pasos de baile determinados. Si jugáis en compañía de vuestros amigos, tenéis diversión asegurada.

En cuanto a la versión para DS, el número de canciones incluidas ha sido reducido a la mitad, y la opción de poder interpretar los temas ha sido suprimida. Esto último es una faena, pero bueno, para compensar en parte este defecto se han incorporado unos cuantos minijuegos para un máximo de cuatro jugadores, que dotan de más vidilla al cartucho.

En resumen, la entrega para PS2 de "Boogie" es una alternativa al citado "Singstar". Si ya tenéis todas las ediciones, probad con este nuevo título. Y en lo que respecta a la edición de Nintendo DS, y dado que no hay muchos exponentes del género, también merece una oportunidad.

■ Shy Guy





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Musical
Multijugador: 1-4
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS2
www.ea.com/boogie



71

Lo mejor
La considerable cantidad de canciones diferentes que incorpora.

Lo peor
El nivel de dificultad es bastante bajo. Sus gráficos son muy simples en general.

Nuestra opinión
Si os gustan los juegos como "Singstar", "Boogie" también os convencerá.

Shin Chan: Flipa en Colores

PLATAFORMAS DESCARRIADAS





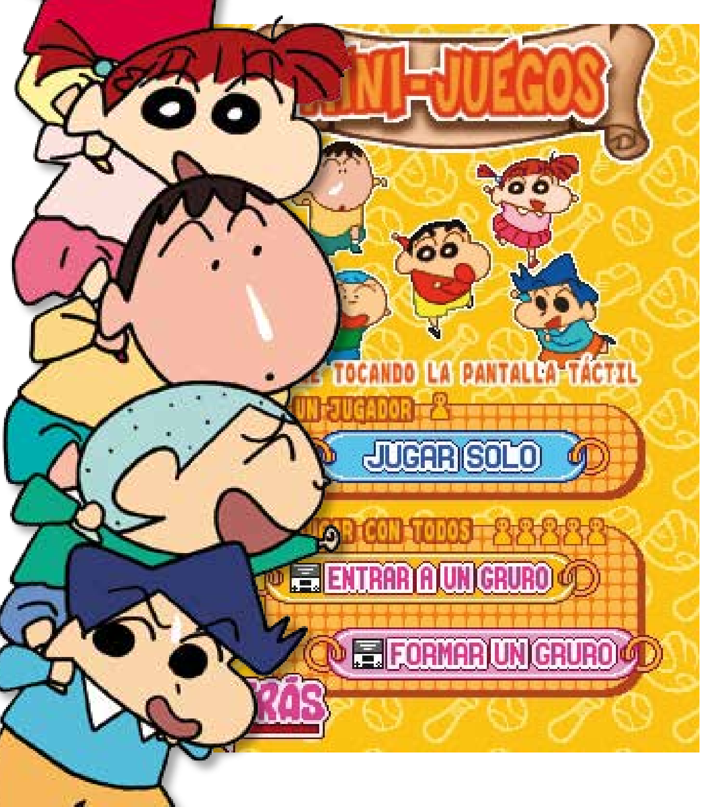


El chaval más irreverente y gamberro de la televisión, Shin-Chan, se deja ver en Nintendo DS con una aventura muy notable, con la que vais a reíros en incontables ocasiones. Por si hay algún "marciano" que nunca haya oído hablar de este personaje, que sepa que Shin-Chan es un niño muy "espabilado", con la lengua muy larga y al que le encanta ligar con chicas.

ESTA AVENTURA PLATAFORMERA presenta un hilo argumental totalmente disparatado, en el que Shin-Chan (con la ayuda de un dibujante bastante excéntrico) tiene que colarse en los sueños de sus seres queridos, que están en "peligro", por así decirlo. Cada uno de estos sueños viene a ser un nivel diferente (dividido a su vez en varias zonas) y en total suman media docena. Las plataformas son la base de este título, aunque también es necesario resolver ciertos puzzles que dan más gracia a los niveles. Para dar con la solución de muchos de estos puzzles tenemos que utilizar los rotuladores mágicos de Shin-Chan e interactuar con ellos en la pantalla táctil, teniendo que pintar en lugares concretos de los decorados para que se produzcan ciertas modificaciones. Aparte de los rotuladores, el pequeñajo también cuenta con otras habilidades, como poder ataviarse con trajes especiales (canguro, caracol, berenjena...) que le reportan nuevos poderes.

El sentido del humor y los chistes están bien presentes en toda la aventura, siendo uno de los juegos más cachondos que han aparecido en la portátil de Nintendo. Y dado que los personajes hablan en perfecto castellano y sus voces han sido dobladas por los mismos actores de la serie, os troncharéis de risa frecuentemente. El único defecto leve que posee el título es que por su relativamente baja dificultad, los usuarios más veteranos en estas lides pueden completarlo con demasiada celeridad. Pero bueno, siempre podrán degustar los divertidos minijuegos que también incluye el cartucho, en los que pueden tomar parte hasta cinco jugadores.

■ Sergio Martín





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Inti Creates
Distribuidor: Proein
Género: Plataformas
Multijugador: 1-5
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.inti.co.jp

7+ 84

Lo mejor
Algunas situaciones son muy surrealistas. Los diálogos en castellano son como para troncharse.

Lo peor
Su dificultad es más bien baja. Si no os gusta Shin-Chan este juego no os hará cambiar de opinión.

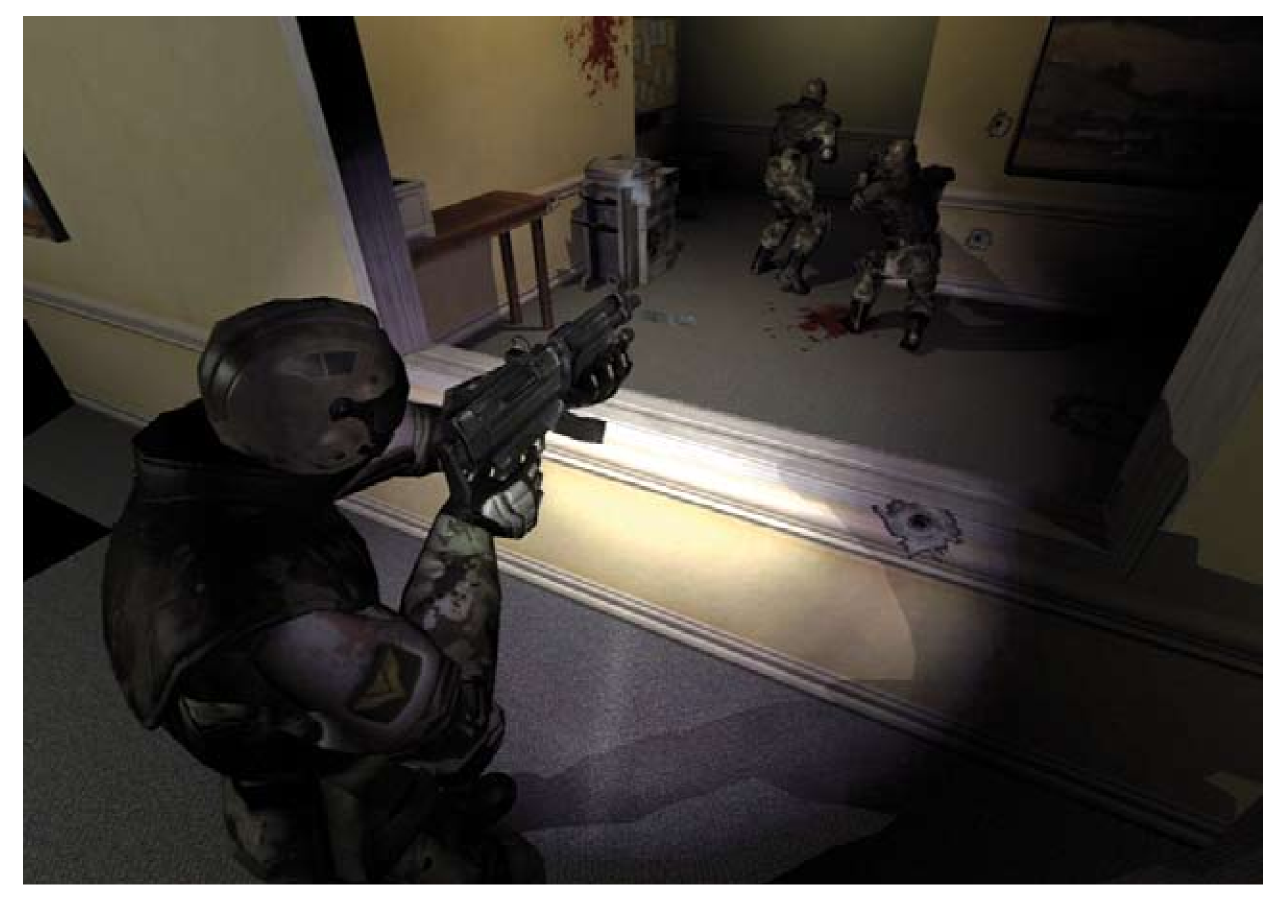
Nuestra opinión
Shin-Chan ya tiene una aventura a su medida en Nintendo DS: simpática, bizarra y divertida.

F.E.A.R. Files

EL M.I.E.D.O. HA VUELTO

La nueva entrega de "F.E.A.R." llega a Xbox 360 de la mano de Sierra y TimeGate Studios con un pack que contiene la ya conocida primera expansión "Extraction Point", además de la nueva "Perseus Mandate". Y como esta última es la más interesante ("Extraction Point" apareció en PC hace ya bastantes meses), vamos a centrarnos en "Perseus Mandate".

En este misión nos ponemos en el lugar de otro miembro del equipo "F.E.A.R.", con el objetivo de descubrir y recuperar los archivos secretos de la Armacham Technology Corporation de las manos de los Nightcrawlers. Los Nightcrawlers son miembros de un conocido grupo de brutales mercenarios que se convierten en nuestros enemigos más duros durante la mayor parte del juego. La acción de "Perseus Mandate" nos sitúa cronológicamente en el mismo momento y lugar en el que transcurrieron los acontecimientos del título original, pero con una historia paralela que sirve para adentrarnos más en la trama principal.



EL AMBIENTE DE SUSPENSE sigue teniendo el mismo aspecto que en las anteriores entregas, con oscuros pasillos, sobresaltos inesperados, unos efectos sonoros que ponen en tensión al más pintado, una banda sonora que acompaña en todo momento a la acción… Y cómo no, los entes "paranormales" presentes en todos los títulos. El nuevo rival de esta índole elegido para la expansión tiene el aspecto de una sombra y la habilidad de teletransportarse y aparecer justo cuando menos te los esperas, asegurándonos una buena cantidad de sustos.

Otra de las novedades esperadas es el nuevo arsenal que se ha incluido aparte del ya existente. Estas armas son 3, un lanzagranadas con un poder de destrucción bastante curioso en comparación con las ya granadas estándar de mano, un subfusil algo más lento pero de mayor potencia que los anteriores y un nuevo rifle con mira infrarroja capaz de apuntar a través de coberturas y humo.

LO MÁS DESTACADO de la expansión al margen de los nuevos adversarios y armas es sin la gran





mejora de la inteligencia artificial tanto de los aliados como de los enemigos. Aparte de poseer la facultad de cubrirse con cualquier objeto que haya en los decorados, gozar de una puntería como para echarse a temblar y de tener un dominio de los lanzamientos de granadas de escándalo, ahora los chicos malos son capaces de crear emboscadas y adaptarse a la situación, dependiendo de las acciones de sus camaradas. Esta nueva medida, aunque pueda parecer excesiva para los jugadores menos expertos, convierte los combates en verdaderos desafíos, muy difíciles de afrontar. De esta forma y teniendo en cuenta que la inteligencia de la que hacían gala los monstruos que pululaban en el "F.E.A.R." original, "Perseus Mandate" se convierte en un verdadero reto incluso para los jugadores más recalcitrantes de la saga.

Una par de cosas en la que la expansión quizás se queda corta es el motor grafico, ya que no ha evolucionado nada desde la primera aparición de "F.E.A.R.". "F.E.A.R. Files" sigue utilizando el motor original de las primeras entregas sin casi ningún tipo de aliciente nuevo: los juegos de luces y sombras, los cruentos toques gore, etc. son un calco. A su vez la jugabilidad sigue siendo algo "lenta", creando a veces un cierto aire de monotonía acentuada por unos escenarios un tanto repetitivos, que no llegan a las expectativas de los actuales shooter subjetivos que existen para Xbox 360, como "Halo 3" o "BioShock".

De todas formas, y dado que "F.E.A.R. Files" integra dos juegos en uno, por su solidez y extensión sigue resultando un shoot´em up en primera persona muy apetecible.

■Álvaro Molina



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: TimeGate Studios
Distribuidor: Vivendi
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: 1-16
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.whatisfear.com





83

Lo mejor
Las nuevas armas y la mejora sustancial de la inteligencia artificial de los enemigos. Contiene dos juegos en uno.

Lo peor
El apartado grafico no ha evolucionado mucho desde las anteriores entregas y la acción es algo lenta.

Nuestra opinión
"F.E.A.R." sigue siendo un buen referente en cuanto a juegos de acción y disparos se refiere.





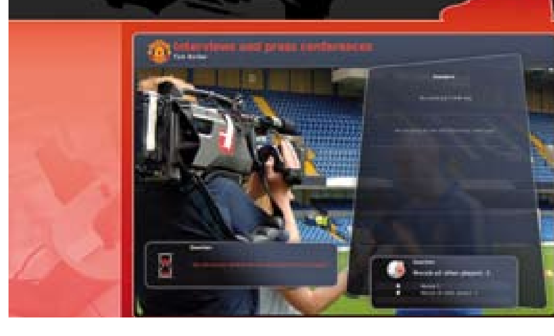
FIFA MANAGER 08

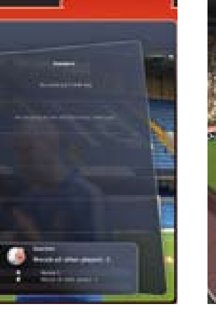
ME GUSTA EL FÚTBOL...

El hermano táctico de "FIFA" vuelve una temporada más para todos aquellos amantes del deporte rey y sus entresijos. "FIFA Manager" nos acerca al día a día de un club de fútbol desde el rol de entrenador a tomar decisiones ejecutivas como si fuéramos un directivo. En este título es posible realizar fichajes, planificar entrenamientos... como también sucede con otros simuladores de gestión futbolística, pero "FIFA Manager" cuenta con el atractivo extra de poder presenciar la simulación de partidos en tres dimensiones.

LLEVAR A LO MÁS ALTO a nuestro equipo será nuestra principal misión y para ello tendremos que enfrentarnos tanto a los rivales como al presupuesto marcado por la directiva y a la prensa. Afortunadamente llevar a cabo todas estas acciones es fácil gracias al nuevo menú desarrollado para la ocasión. Fácil e intuitivo (a diferencia de los que presentan algunos de sus competidores), su diseño es ideal para todos aquellos que se acercan por primera vez a un juego de este tipo.

Técnicamente vuelve a ponerse de manifiesto el cuidado que pone EA en determinados aspectos del producto final. Contamos con una amplia base de datos con las principales licencias y además sus gráficos son atractivos. Además la simulación de los partidos (con comentarios de Manolo Lama y Paco González) así como la recreación de los estadios hace que la inmersión sea aún mayor.





Una inmersión en la que "FIFA Manager" quiere ser líder. Tanto es así que parte de nuestro destino como profesionales del fútbol estará ligado a nuestra vida privada (virtual, por supuesto). ¿O acaso crees que no es importante para el desarrollo del juego saber si estás casado? Tranquilo, no será decisivo para fichar a tu nuevo crack porque de eso se encargarán de asesorarte tus ojeadores. Pero tu carácter va a determinar el futuro de tu equipo. Para eso puedes charlar con tus jugadores, abroncarles o animarles. E incluso sacarles de quicio y poner a prueba su equilibrio mental.

Todos estos aspectos hacen de "FIFA Manager" un juego muy notable, creado por y para los seguidores de este gran deporte.

■Ilde Cortés

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Estrategia/Deportivo
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
http://www.fm08.de/en/

3+ 78

Lo mejor
La sencillez de los menús y el cuidado estético del juego. Ideal para novatos.

Lo peor
Esa sencillez a la larga puede terminar por cansar a los más exigentes.

Nuestra opinión
EA presenta un producto ideal para los que quieren acercarse por primera vez a este género, aunque puede que lo más exigentes quieran algo más.




escape from
PARADISE CITY
BIENVENIDO AL INFIERNO
Una explosiva mezcla de acción /RPG, gestión y estrategia en tiempo real. **Escape from Paradise City** te sumergirá en una ciudad infestada por el crimen. Trepa hasta lo más alto de los entramados de los bajos fondos, busca a tu alrededor para dar con los gángsters más formidables, toma el control de territorios clave, extiende tus negocios y tu influencia sobre **Paradise City**.
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
POWERED BY gamespy
SIRIUSGAMES
FOCUS HOME INTERACTIVE
Distribuido por NOBILIS
www.nobilis.es
© 2007 Focus Home Interactive y Sirius Games.Todos los derechos reservados. Nobilis y el logo de Nobilis son marcas registradas propiedad de Nobilis Group. Los logos y marcas aparecidos son propiedad de sus respectivos propietarios.





Pokémon Battle Revolution

MASCOTAS A LA GRESCA

Pokémon ha logrado a lo largo de los años afincarse como una de las franquicias más rentables y estables del sector. Han pasado ya 12 años desde la legendaria entrega para Game Boy, pero no por ello la saga se ha estancado y siempre ha sabido evolucionar de forma coherente.

Esta entrega, la primera para Wii, corresponde a una sub-saga ya popular dentro del universo Pokémon. "Pokémon Battle Revolution" equivale a las ediciones "Stadium" de Nintendo 64, o más recientemente, "Pokémon Colloseum" de GameCube. Estas ediciones son representaciones a escala de lo que supone un combate clásico entre Pokémon, pero magnificado gracias a la potencia de las consolas de sobremesa. El juego ofrece un control sencillo y preciso, permitiendo utilizar el Wiimote en la posición estándar o como puntero: cualquiera de las dos opciones es cómoda. Podemos crearnos un perfil y utilizar Pokémon prestados (progresivamente iremos consiguiendo más y desbloqueando nuevas opciones) o bien utilizar nuestras propias criaturas de "Pokémon Diamante y Perla" de los cartuchos de Nintendo DS, conectando ambos juegos mediante Wi-Fi.

El juego cuenta con una especie de modo carrera, modalidad en la que si ganamos campeonatos y superamos pruebas especiales, es posible comprar nuevos equipamientos y criaturas. Pero donde realmente el título adquiere importancia es a la hora de extraer nuestros Pokémon de los juegos de DS y competir contra un amigo en casa o por Internet y demostrar nuestra valía como entrenador Pokémon.

LAS RECREACIONES de las batallas son muy espectaculares y cinematográficas, con un apartado técnico increíble en Wii, apoyado en el inteligente uso de efectos en los golpes de los Pokémon. El apartado sonoro también está resuelto con gran elegancia al narrarse mediante un comentarista. Lástima que para los no seguidores de la franquicia este juego les pueda saber a poco, pero para los Pokemaníacos poseedores de Wii es un título imprescindible.

■Omar Álvarez



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Pokémon Company
Distribuidor: Nintendo
Género: Lucha táctica
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii



80

Lo mejor
Su adecuado aspecto visual, muy bien tratado y que demuestra una evolución técnica en la franquicia. Incorpora Wi-Fi online.

Lo peor
Todos aquellos que hayan jugado a las últimas versiones para portátil se perderán la gracia de jugar con sus Pokémon.

Nuestra opinión
Pokémon hace su primera intrusión en Wii de forma exitosa. Con un modo por Internet que hará estragos entre los fanáticos de la franquicia.





Silent Hill Origins

LOS COMIENZOS DE UNA LEYENDA

Silent Hill se ha convertido, desde su debut en PSone, en una de las sagas de terror más admiradas y exitosas del mundo de los videojuegos. Ahora la serie de Konami llega a nuestra PSP gracias a esta esperada y misteriosa precuela desarrollada por la compañía norteamericana Climax. En esta aventura tomamos el control de un peculiar y atormentado camionero, llamado Travis, el cual se verá envuelto en la terrible pesadilla que supone visitar Silent Hill.

El hilo argumental del título juega con el personaje protagonista, desvelando su pasado y sus demonios internos, mientras por otro lado va narrando interesantes secretos propios de la saga; secretos que, sea dicho de paso, encajan perfectamente con lo acontecido en el primer Silent Hill, y que harán las delicias de los fans más acérrimos.

TÉCNICAMENTE nos encontramos ante uno de los juegos más destacables de todo el catálogo de PSP. Los programadores han mantenido el mismo aspecto visual que caracteriza la saga, con unos gráficos oscuros e inquietantes, así como una banda sonora capaz de mantener al jugador en el mayor de los suspenses. Pero es, sin duda, la absorbente ambientación la que nos pondrá los pelos de punta y dotará al título –una vez más- de una apariencia sobrecogedora. Lo que sí ha variado para la ocasión ha sido la posición de la cámara, la cual se ha adaptado a la pantalla de la portátil de Sony, dando una visión más cercana del personaje y recordando en ocasiones al estilo visual de Resident Evil 4.

Por otra parte, el control de Travis resulta suave y fluido, propiciando que el UMD se vuelva manejable y adictivo desde los primeros minutos de juego.

Como único aspecto negativo podríamos citar la relativamente escasa duración del disco. Y digo "relativamente" porque las aproximadamente diez horas que dura este Silent Hill tienen la suficiente calidad como para justificar con creces su compra, a pesar de los pocos incentivos que se dan para ser rejugado.

En conclusión, Silent Hill Origins se puede considerar no sólo un digno exponente de la saga que le da nombre, sino uno de los títulos más destacables para la portátil de Sony. A poco que te guste pasar miedo, es una compra obligada.

■KikeDanger

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Climax
Distribuidor: Konami
Género: Aventura de Terror
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
silenthillorigins.com

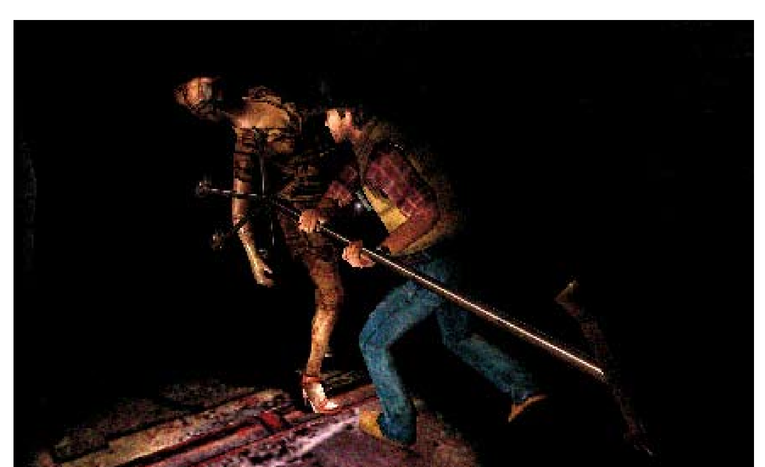


90

Lo mejor
La ambientación y la fidelidad con los capítulos anteriores. Técnicamente resulta sobresaliente.

Lo peor
Puede hacerse algo corto. En ocasiones es, incluso, excesivamente oscuro.

Nuestra opinión
Silent Hill Origins mantiene las características acontecidas en capítulos anteriores y las adapta a las prestaciones de PSP.







Lucky Luke: Go West

TODOS HACIA EL OESTE

Inspirado en las aventuras del cowboy animado más famoso del mundo, llega ahora a nuestras consolas por cortesía de Atari la última aventura del genial Lucky Luke.

Esta vez la historia del juego gira en torno al traslado de los inefables hermanos Dalton a la ciudad de Nueva York para su ingreso en la nueva prisión de la urbe. Pero como los Dalton nunca cambian, estos se escapan y hacen lo que mejor saben hacer: atracan un banco, huyen y más tarde montan un caos monumental. ¿Y adivináis a quién le toca volver a detenerles y meterles entre rejas de una vez por todas?

EL JUEGO EN SÍ está compuesto por una serie de desafíos en forma de minijuegos, en los que tenemos que hacer un sin fin de actividades como asaltar un banco huyendo en un tranvía por las calles de la Gran Manzana, llegar a Central Park a lomos del caballo Jolly Jumper, cambiar el vestuario de nuestro vaquero al más puro estilo superhéroe dibujando nosotros la ropa en la pantalla… y todo ello en un tiempo determinado y con una puntuación mínima a batir.

Otra gran baza del titulo es el sistema control de las versiones de Nintendo DS y Wii que se adaptan perfectamente al stylus y al Wiimote respectivamente. Este hecho da como resultado un sistema de juego simple pero a su vez entretenido, que puede hacer disfrutar a cualquier tipo de persona.

Tanto el apartado gráfico como el sonoro aunque sencillos se adaptan perfectamente al juego, con unas texturas bien definidas y, por otro lado, con unos temas musicales divertidos y resultones. Aunque "Lucky Luke: Go West" no sea un juego brillante en muchos aspectos, la función básica de entretener de una forma distinta la cumple a la perfección.

■ Álvaro Molina

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Tate Interactive
Distribuidor: Atari
Género: Aventura
Multijugador: 1-4
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.es.atari.com

7+ 70

Lo mejor
El control es fácil e intuitivo. Algunos minijuegos son muy entretenidos y el modo multijugador merece la pena.

Lo peor
La dificultad de algunas fases finales es bastante alta.

Nuestra opinión
"Lucky Luke: Go West" es un juego que busca entretenimiento, simple y llanamente, y agradará a todos aquellos que disfrutan con las aventuras de este extraño cowboy.

MÓVILES DE ÚLTIMA GENERACIÓN
A LOS MEJORES PRECIOS



DTK
www.dtkservicios.com

www.dtkservicios.com







Naruto Ninja Council European Edition

SIGUE EL CAMINO DEL NINJA

Desde que terminó la serie "Dragon Ball", "Naruto" ha pasado a ser la serie manga / anime más seguida en todo el mundo. Por si no conocéis la obra de Masashi Kishimoto, esta narra las aventuras del joven ninja Naruto y del resto de sus amigos en su incesante lucha contra Orochimaru-sama y otros indeseables. Su meta consiste en convertirse en Hokage (o sea, el líder) de su aldea Konoha, pero antes debe hacerse un ninja fuerte y respetado. Y la forma de conseguir tal propósito en superar misiones de distinta índole y dificultad, como las más de 40 que encierra este cartucho. En unas se nos pide pelear y eliminar a un número determinado de rivales, en otras defender y custodiar a alguno de nuestros aliados… El caso es mantenernos ocupados y practicar nuestras habilidades.

MÁS DE 25 PERSONAJES se dan cita en este juego de acción de enfoque beat´em up, todos ellos controlables. Junto a Naruto figuran tipos como Kakashi-sensei, Sasuke, Shikamaru o Neji, ninjas que poseen sus propias habilidades y personalidad. A pesar de esta variedad de personajes la evolución de las misiones acaba resultando un tanto repetitiva, así que lo mejor es adentrarnos en el modo multijugador, donde hasta cuatro personas pueden participar en encarnizadas peleas. El sistema de control es clásico y hay que utilizar la cruceta digital y los botones frontales para efectuar las acciones principales (salto, ataque…), mientras que la pantalla táctil y la stylus sólo la usamos en situaciones muy puntuales.

El estilo gráfico respeta la serie en la que se basa y podemos contemplar los escenarios más típicos que aparecen en la serie. "Naruto Ninja Council" no ofrece nada que no hayamos visto y jugado ya mil veces en otros títulos de su clase, pero claro, tener la oportunidad de controlar a Naruto y compañía es un aliciente extremadamente poderoso.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Eighting
Distribuidor: Nintendo
Género: Acción
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.nintendo-europe.com



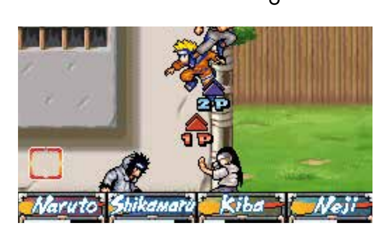
81

Lo mejor
Poder controlar a más de 25 personajes de la serie es fantástico. Su fidelidad con la serie es muy alta.

Lo peor
Las misiones acaban resultando monótonas a las pocas horas. Le falta originalidad.

Nuestra opinión
Naruto y compañía protagonizan un juego de acción repleto de combates espectaculares.





Rayman Raving Rabbids 2

VUELVEN LOS CONEJOS LOCOS

El año pasado Ubisoft nos deleitó con "Rayman Raving Rabbids", un curioso conglomerado de minijuegos al más puro estilo "Wario Ware" tronchante y disparatado. De todas las ediciones para la que fue lanzado, las que mejores críticas cosecharon fueron las entregas para Wii y Nintendo DS, plataformas en las que se han centrado para desarrollar esta continuación.

LOS CONEJOS LOCOS ya no se conforman con invadir el mundo de Rayman, por lo que ansían conquistar la Tierra. Este cambio en el argumento queda reflejado en el juego, puesto que en esta ocasión los entornos en los que suceden las pruebas son lugares reales de Europa, Japón o el continente americano. "Rayman Raving Rabbids 2" nos ofrece una cantidad importante de pruebas, unas 50 en ambas plataformas, tremendamente disparatadas y muy divertidas. Las hay de todo tipo, ya sea en plan shooter, de habilidad o musicales (impagable el guiño a "Rock Band"), siendo estas últimas las más divertidas para nuestro gusto en ambas versiones.

Para afrontar cada minijuego es necesario equiparnos con el Wiimote y Nunchaku en la edición de Wii, o sostener la stylus en la de Nintendo DS, y efectuar las acciones precisas que se nos indican en pantalla. El modo para un jugador es bastante sólido y se hace entretenido, pero lo mejor es juntarse con tres amigos más y participar en sesiones multijugador. Según el juego en el que nos toque jugar, es posible hacerlo por equipos o en plan todos contra todos, y las risas están aseguradas en cualquiera de las dos modalidades.

El salto gráfico que ha dado esta segunda parte con respecto a la primera es palpable, sobre todo en la versión de Wii, que ofrece una combinación interesante entre escenarios ficticios 3D muy originales y decorados pregrabados totalmente reales (con un alto grado de interactividad). "Rayman Raving Rabbids 2" es una locura de juego y con él podéis pasarlo muy bien con vuestros amigos, familiares, mascotas, monitores de Yoga o lo que se tercie.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft
Género: Minijuegos
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.raymanzone.uk.ubi.com



86

Lo mejor
El nivel de surrealismo que se alcanza en ocasiones es fantástico. Gráficamente ha mejorado mucho.

Lo peor
Jugando en solitario no conseguiréis exprimirlo al 100%. Es un tanto corto.

Nuestra opinión
Rayman y los conejos salvajes han vuelto a dar vida a una colección de minijuegos desternillante.



Escape from Paradise City

ESTRATEGIA CRIMINAL

Tres delincuentes han sido contratados por una organización gubernamental que pretende limpiar la corrupta ciudad de Paradise. El plan es arriesgado ya que se pretende combatir el crimen desde dentro. Nuestros personajes deben ejercer su influencia para luchar contra las mafias y después las fuerzas gubernamentales harán el resto.

DIFERENTES GÉNEROS se mezclan en "Escape from Paradise City" para conseguir un combinado bastante interesante. Concretamente, se trata de un híbrido que toma elementos de rol y estrategia en tiempo real. El modo Campaña está estructurado en quince misiones. Cada personaje tiene habilidades distintas al resto, aptitudes que podemos mejorar a lo largo de la aventura. Nuestra elección más importante es decidir si reforzar los puntos fuertes de nuestro equipo o disimular sus limitaciones. Estas evoluciones son posibles gracias a un clásico sistema de obtención de puntos de experiencia. La mecánica básica en "Escape from Paradise City" es la de conseguir conquistar barrios para acumular poder y dinero. Esto nos sirve para conseguir un mejor equipamiento y contratar a otros criminales que puedan defender tus zonas y atacar barrios enemigos. Por desgracia, la estructura de la opción Campaña se ve perjudicada por la excesiva repetición de sus objetivos y los modos de conseguir estas metas. Todo se reduce a conquistar barrios, defenderlos y acumular los hombres y recursos suficientes para poder asaltar otras zonas mejor protegidas. Por otro lado, los combates están demasiado simplificados anulando cualquier posible toque estratégico que hubiese añadido gran profundidad al título. Técnicamente resulta bastante sencillo, y sus desarrolladores se han concentrado en hacer un producto correcto y llamativo. Se repiten modelos, texturas y escenarios. Las animaciones no convencen y hay poca sensación de vida en Paradise City. Sí que destacan el diseño de la interfaz y algunos artworks. Por suerte, el sonido es bastante más notable, sobre todo sus melodías. "Escape from Paradise City" es un juego correcto y relativamente ameno, pero presenta varias limitaciones importantes.

■Mario Fernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sirius Games
Distribuidor: Nobilis
Género: Rol
Multijugador:
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.nobilis-iberica.com



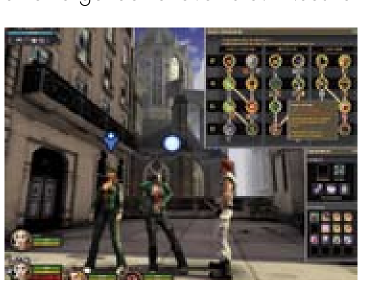
65

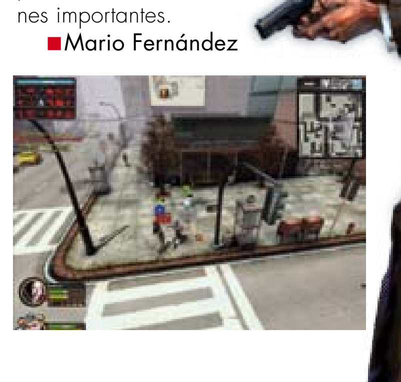
Lo mejor
Es sencillo y cuenta con un ambiente poco común en este tipo de juegos. El modo multijugador no está mal.

Lo peor
La campaña se hace aburrida debido a las limitaciones. Repite objetivos, gráficos y sonidos.

Nuestra opinión
Una producción más elaborada lo hubiese convertido en un título mucho más interesante.

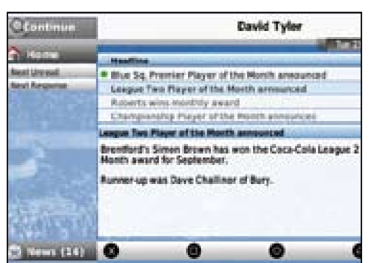


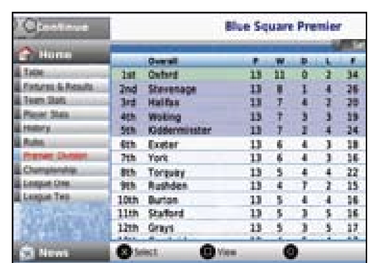














Football Manager 2008

EL FÚTBOL ES ASÍ

Fichajes, tácticas, partidos, goles… Deporte Rey al fin y al cabo. Bajo la alargada sombra de "PC Fútbol" y de la mano de Sports Interactive vuelve "Football Manager 2008", el aspirante al trono de los juegos de gestión futbolística. Con "Football Manager", una temporada más (y ya son cuatro) volvemos a tener la oportunidad de ponernos en la piel de un director deportivo/entrenador encargado de asumir todas las responsabilidades financieras y deportivas del equipo. Traspasos, cesiones, alineaciones, tácticas, entrenamientos, partidos amistosos y oficiales, relaciones con la prensa… el día a día de un club de fútbol.

Ligas de más de 50 países y 5000 equipos componen la abrumadora base de datos, con detalles de todo tipo en equipos profesionales y no profesionales, todo ello aderezado con una serie de mejoras evolutivas que buscan dar un paso adelante en el género y simplificar las cosas. Sobre todo en el manejo de unos menús y opciones que para los más novatos pueden parecer ocasionalmente complejos. Para ello este año se ha incluido un asistente que nos guiará en las primeras partidas por las distintas pantallas y opciones que nos ofrece "Football Manager 2008".

Ahora los partidos son mucho más dinámicos e incluso podemos dar charlas e instrucciones concretas previas al encuentro a cada uno de los miembros del equipo.

EMULAR A MONCHI, Mijatovic o Beguiristain a la hora de fichar y gastar millones de euros es sólo una de las posibilidades que nos ofrece el título. Podemos empezar nuestra carrera desde cero y buscar un equipo que nos lance al estrellato o iniciarnos en nuestra liga preferida comandando al equipo de nuestros amores.

Eso sí, habrá que estar preparados para solventar los problemas que se generarán en el vestuario. La prensa nos atacará poniéndonos entre la espada y la pared, el presidente puede llamarnos al orden o terminar mandándonos al paro… Gajes del oficio. Aunque si no eres capaz de dar la talla, siempre podrás hundir a tus rivales.

■Ilde Cortés



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sports Interactive
Distribuidor: Sega
Género: Estrategia/Deportivo
Multijugador: Sí
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
http://fm08.footballmanager.net/



86

Lo mejor
Sentirte al frente del club de tus amores y hacerlo grande. Fichar a los mejores del mundo para tu equipo no tiene precio.

Lo peor
Las crisis. Cuando los resultados no acompañan, es difícil reconducir la situación.

Nuestra opinión
Un año más "Football Manager" nos acerca el día a día del mundo del fútbol con el simulador de gestión más completo del mercado.





Medal Of Honor Heroes 2

UN NUEVO DESEMBARCO EN LA PORTÁTIL DE SONY




Apenas un año después de aparecer la primera parte del juego que nos ocupa en PSP, ya tenemos aquí su anunciada secuela. Y lo cierto es que los chicos de Electronics Arts han decidido mantener las mismas características generales que ya viésemos anteriormente.

Bien es cierto que, siendo sinceros, hoy en día resulta prácticamente imposible innovar en un género tan repetido como es el de los shooters bélicos en primera persona, sobre todo en aquellos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Por fortuna, el primer "Medal Of Honor Heroes" resultó un juego bastante recomendable en casi todos los aspectos, siendo su escasa duración la única pega achacable del programa.

EN ESTA OCASIÓN, el UMD vuelve a estar dividido en diferentes misiones, con órdenes teóricamente distintas (digo teóricamente porque en la práctica acaban por ser bastante similares), así como específicas tareas secundarias, que si bien no alargan la campaña individual del juego todo lo que debiesen, si se puede apreciar un sustancial incremento de cantidad con relación a la anterior entrega.

Por otra parte, el realismo y la acción están asegurados. Los excelentes gráficos, las cuidadas introducciones (con fotografías históricas de por medio y con las narraciones en castellano) y la espectacular banda sonora completan un plantel puramente cinematográfico.

Como ya sucediese en su debut para PSP, vuelve a ser el modo multijugador el mayor atractivo lúdico de este título. En esta modalidad podremos disfrutar de intensas batallas tanto con otros jugadores (hasta un total de ocho gracias a la opción "ad-hoc") como con infinidad de usuarios "online" a través del modo "infraestructura".

Una vez más, nos encontramos con un juego recomendable para todos los seguidores de este trepidante estilo, que cuenta con un buen acabado técnico y resulta bastante entretenido, si bien no aporta ninguna novedad ni al género ni siquiera a la saga de la que forma parte.

■Kike Danger

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Shoot'em Up
Multijugador: Sí
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.ea.com
16+ 84

Lo mejor
Técnicamente alcanza un buen nivel, y los modos multijugador aseguran "piques" y diversión para rato.

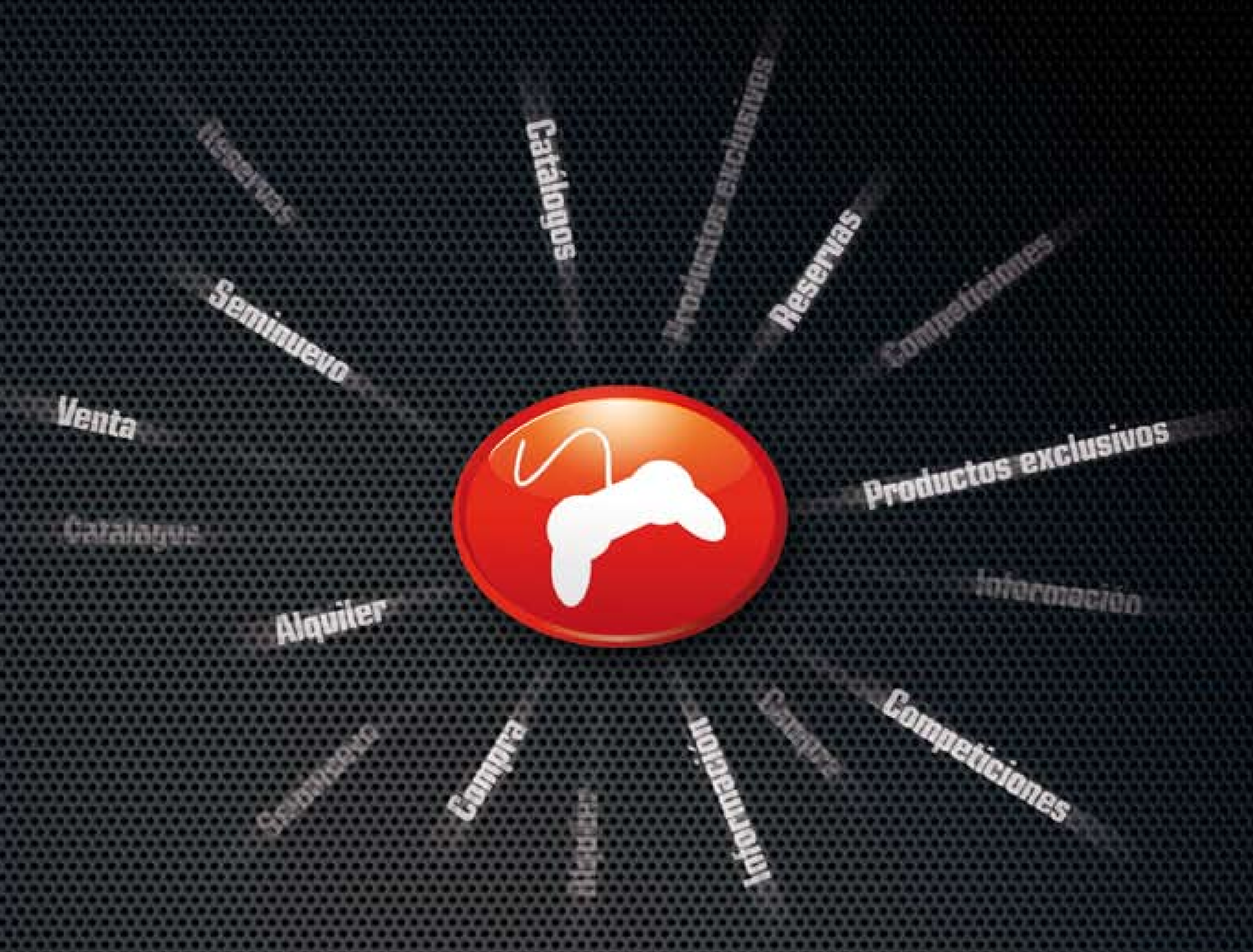
Lo peor
El modo campaña continua siendo un poco corto, aunque menos que el de la primera entrega. Pocas novedades con relación a lo ya visto hasta ahora.

Nuestra opinión
Esta segunda entrega de la veterana saga de acción bélica mantiene las mismas características que ya pudimos apreciar en su debut. A pesar de que el modo individual sigue sin ser demasiado duradero, y que no aporta muchas novedades al género, resulta un disco entretenido y bien realizado que tiene en sus opciones multijugador el mayor de sus atractivos.

VCOCG0108
te pagamos un 30% más por cada título que nos vendas
entregando este vale antes del 31 de enero de 2008



metido en una tienda



todoventa

Si buscas lo último en juegos y consolas, aquí lo encontrarás. Accede a reservas anticipadas de juegos con descuentos muy especiales.



Compra juegos y consolas seminuevas con garantía Preciok a precios escandalosamente bajos. Alucinarás con nuestro amplio catálogo!



¿Te gusta rotar juegos? véndenos los que ya no usas, te los compramos todos y te pagamos en metálico! También te compramos tu vieja consola.

alquila

Si eres de los que prefieres alquilar un Videojuego, en tiendas Canal Ocio encontrarás títulos para cualquier plataforma. Sea cual sea tu estilo de juego.





DS Wii



Adeje (Tenerife):
Hermano Pedro, s/n - Telf.: 922 711 079
Andratx (Mallorca):
Sa Teulera, 1 - Telf.: 971 136 266
Antequera (Málaga):
Diego Ponce, Edif. 21 - Telf.: 952 739 348
Arroyo de la Miel - Benalmádena (Málaga):
Avda. de la Constitución
Edif. Gavilán, loc. 5 - Telf.: 952 440 671
Baeza (Jaén):
Avda. Andalucía, 29 - Telf.: 953 420 496
Bilbao:
Zorroza-Castrejana, 25 - Telf.: 944 424 618
Burgos:
Avda. Eladio Perlado, 12 - Telf.: 947 221 142

Ciudad Real:
Avda. Tablas de Daimiel, 2 - Telf.: 926 274 081
Ronda Alarcos, 24 - Telf.: 926 273 087
Calatrava, 21 - Telf.: 926 256 464
Fuengirola (Málaga):
Avda. de Nuestro Padre Jesús Cautivo, 23
(Los Boliches) - Telf.: 952 666 715
Jerez de la Frontera (Cádiz):
Porvenir, 34 - Telf.: 956 330 836
Marbella (Málaga):
Jacinto Benavente, 11 - Telf.: 952 861 100
Santander:
María Cristina, 1 - Telf.: 942 215 300
Torre del Mar (Málaga):
Avda. Andalucía, 106 - Telf.: 952 970 463

Torremolinos (Málaga):
Avda. de los Manantiales, 6 - Telf.: 952 377 026
Valladolid:
Canterac, 23 - Telf.: 983 294 025
Lope de Rueda, 1 - Telf.: 983 263 543
Vigo (Pontevedra):
C/ Estornino, 15 - Telf.: 986 373 677

Próximas aperturas en:
Madrid y Valladolid

Entra en **canalocio.es**





Resident Evil: The Umbrella Chronicles

UN SHOOTER DE MUERTE

Los sustos y el terror inherentes en toda la saga "Resident Evil" vuelven a aparecer en la consola de Nintendo, tras la atrayente adaptación de "Resident Evil 4" que disfrutamos hace varios meses. Pero ya podéis ir olvidando el planteamiento típico de esta tétrica serie de aventuras, porque "Resident Evil: The Umbrella Chronicles" es un producto muy diferente.

LOS DISPAROS son los grandes protagonistas de "Umbrella Chronicles", título que recuerda bastante a otra excelente saga de tiros como es "House of the Dead" de Sega, si bien es cierto que "Umbrella Chronicles" es un título más profundo. La mecánica de juego es la habitual en estos casos: en pantalla aparece una mirilla (o dos si jugamos a dobles) que nos sirve para apuntar y disparar a las incesantes hordas de zombis y otros seres igual de feos y sedientos de sangre. Nuestro personaje se desplaza de forma automática por los decorados, aunque si tenemos conectado el Nunchaku al mando es posible girar la cámara de un lado a otro. Esta función es conveniente para "explorar" los escenarios en busca de ítems y nuevas armas, que aparte de darnos más posibilidades para superar cada fase también nos permite desbloquear ciertos extras.

EL SISTEMA DE APUNTADO mediante el Wiimote se comporta de maravilla y funciona realmente bien en líneas generales, siendo un mando que se adapta de manera excelente a este tipo de arcades. A pesar de esto el juego también es compatible con la nueva pistola Wii Zapper, aunque curiosamente con este periférico es bastante más costoso acertar a los adversarios.

El apartado gráfico es uno de los que más explota el potencial de esta máquina hasta el momento, con un número significativo de personajes (bien plasmados) pululando por la pantalla simultáneamente sin problemas de tirones o brusquedades. Para ser el primero de su estilo en llegar a Wii, "Resident Evil: The Umbrella Chronicles" es un shooter de pistola verdaderamente bueno.

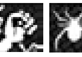
■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA



Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Nintendo
Género: Shooter de pistola
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.capcom-europe.com






88

Lo mejor
La mecánica es directa y vibrante. Es más profundo y completo que la mayoría de los juegos de pistola.

Lo peor
A pesar de los extras, nos hubiera gustado que incluyera más niveles. Apuntar con la pistola es más costoso que con el Wiimote.

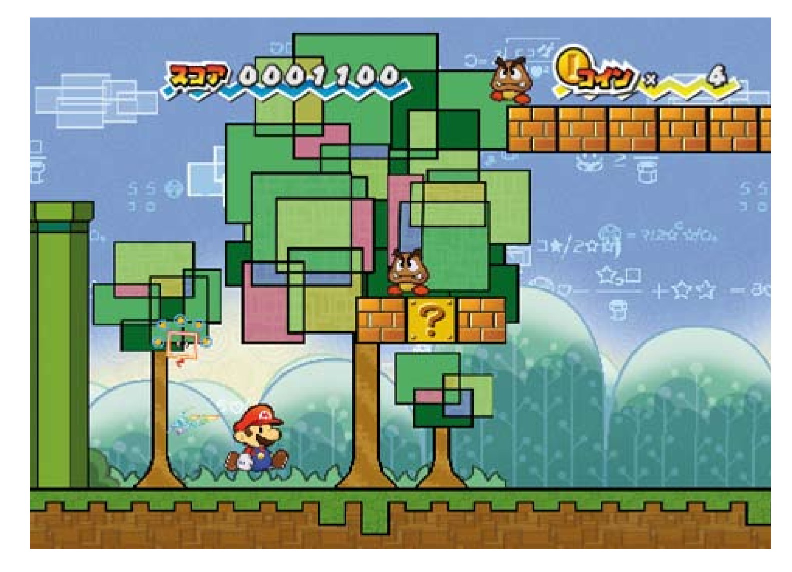
Nuestra opinión
El primer juego de este tipo que aparece en Wii es sorprendentemente bueno. Seguro que en breve llegan muchos más...







Prince of Persia
Classic
Prince of Persia
Las Dos Coronas
¡2 en 1!
NOKIA
Vodafone live!
En tu móvil con
Vodafone live!
Encuéntralo en:
Vodafone live! > Ocio
vodafone
Precio de descarga: 3 € (3.48€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0.50€ (0.58€ IVA incluido)/5MB. Tarifas válidas en Península y Baleares. Infórmate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu Tienda Vodafone.
Prince of Persia and Prince of Persia The Two Thrones © 2007 Gameloft.Todos los derechos reservados. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas en EE.UU y/o otros paises. Ubisoft y el logo Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en EE.UU y/o otros paises. Basado en Prince of Persia® creado por Jordan Mechner. Price of Persia y Prince of Persia The Two Thrones son marcas registradas de Jordan Mechner usadas bajo licencia de Gameloft. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas de Gameloft en EE.UU y/o otros paises.
Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com











Super Paper Mario



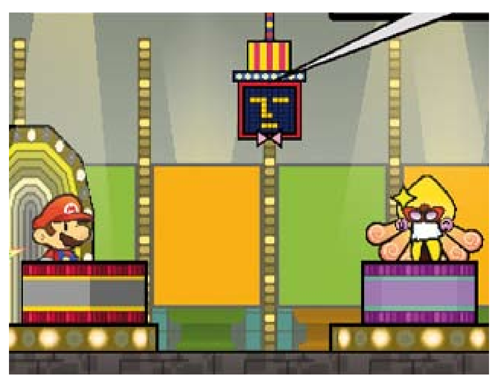
UN RPG DIFERENTE



Por culpa de un mal de amores, el perverso conde Bleck ha ideado un plan para destruir todos los mundos que inundan el universo. Se ha apoderado de un oscuro libro con el que es posible absorber la energía de todos los planetas en muy poco tiempo. ¿Y a quién le ha tocado resolver esta papeleta? Pues al de casi siempre, al fontanero más conocido de Nintendo. Esta es la base de la trama que rodea a este estupendo juego de rol desarrollado por Intelligent Systems, uno de los grupos internos de programación más prestigiosos de la compañía nipona.

A NUESTRO HÉROE le espera un largo camino para acabar con los planes de Bleck, teniendo que superar una buena colección de entornos, divididos a su vez en varios niveles. La variedad de situaciones que nos ofrece la aventura es altísima, mezclando elementos propios de títulos RPG con otros muchos. Charlar con multitud de personajes, superar puzzles, pelear (en tiempo real) con decenas de adversarios, o explorar los fondos, son algunas de las numerosas tareas que nos esperan en este juego. Para colmo, en cada mundo nos encontraremos con dos enemigos de entidad, cumpliendo las funciones de jefes de mitad de nivel y final, respectivamente. Sobreponerse a todos estos inconvenientes no es tarea fácil pero Mario posee un buen número de habilidades. La más importante es su capacidad para transformar, por un breve espacio de tiempo, los fondos 2D en escenarios tridimensionales. Esta característica hace de "Super Paper Mario" un juego único. Gracias a esa habilidad del fontanero es posible resolver determinados puzzles o encontrar la salida de alguna fase. A pesar de esto, Mario sería incapaz de











superar la aventura avanzando en solitario. Por eso, a medida que recorre los niveles va encontrándose con otros personajes que se unen a su dicha. La princesa Peach, Bowser y su querido hermano Luigi acompañan a Mario en buena parte de la aventura, contando todos ellos con sus aptitudes exclusivas. La princesa es capaz de planear gracias a su paraguas, Bowser puede lanzar fuego por su boca y Luigi goza de una capacidad de salto bárbara. Es necesario ir combinando las habilidades de unos y otros para dar con la clave de ciertos enigmas o alcanzar determinadas zonas de los decorados. Muchos podríais pensar que el cuarteto es imbatible, pero estaríais en un error. De nuevo, finalizar la aventura empleando únicamente los poderes de estos personajes sería misión imposible, por eso también tenemos que encontrar a una buena colección de criaturas llamadas Pixl. ¿Y en qué consisten estos seres? Los Pixl son unas extrañas figuritas que, una vez liberadas de su cautiverio, otorgan a sus acompañantes habilidades especiales muy llamativas, como disminuir considerablemente el tamaño de los protagonistas o lanzar potentes bombas.

CONTROLAR todas las acciones que son capaces de ejecutar los personajes (correr, saltar, nadar, dialogar...) es tremendamente sencillo, gracias al fabuloso sistema de control que se ha ideado para la ocasión. Sólo hay que emplear el Wiimote y sostenerlo de forma horizontal, utilizando la cruceta digital para desplazar a los protagonistas, y los botones A, 1 y 2 para efectuar todos los movimientos. Más fácil, imposible.

La dirección artística de "Super Paper Mario" es maravillosa y, aunque a veces puede pecar de resultar un tanto infantil, es de lo más original y colorista que hemos visto en la consola. Gracias a este excelente título vais a pasar más de 20 horas disfrutando con Mario y sus amigos de una aventura plagada de sorpresas, situaciones inverosímiles y, cómo no, de un gran sentido del humor "made in Nintendo".

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Intelligent Systems
Distribuidor: Nintendo
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
wii.nintendo.com/site/spm

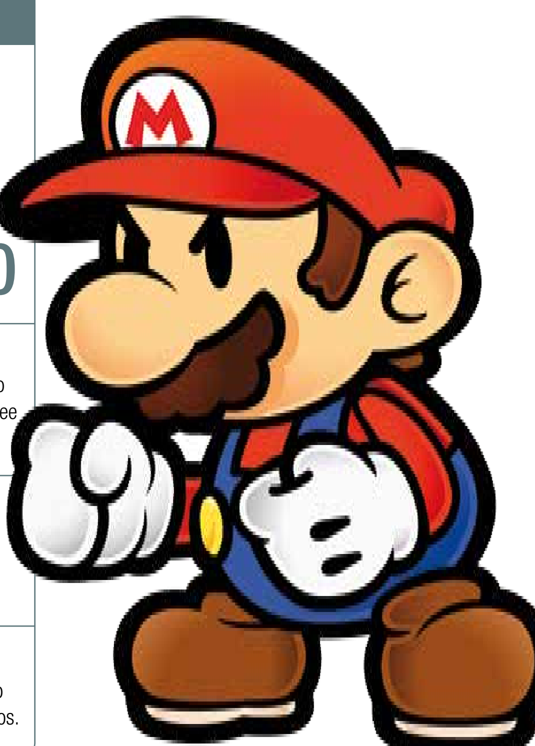
3+

90

Lo mejor
Su originalidad es grandiosa. El desarrollo está bien llevado y es muy dinámico. Posee un gran sentido del humor.

Lo peor
Su apariencia infantil puede echar para atrás a algunos usuarios. Ojalá no seáis vosotros de esos...

Nuestra opinión
Mario protagoniza un extraordinario juego de rol acompañado de sus mejores amigos.



Gears of War

UNA CONVERSIÓN ESPERADA



Si este año ha sido el de "Halo 3" en Xbox 360, el pasado fue "Gears of War" el título más esperado de la consola. Han pasado casi doce meses hasta que el juego de acción táctica de Epic ha dado el salto a PC bajo el paraguas de Games for Windows y utilizando el sistema LIVE como cimiento del juego online.

El juego presenta a Marcus Fenix encerrado en prisión por traidor. En medio de una invasión alienígena a cargo de una raza llamada Locust, Marcus es liberado para ayudar en la defensa de la Tierra. En este preciso punto da comienzo el juego, que ofrece dos rutas alternativas para entrar en materia: una directa al combate y otra que sirve de tutorial al uso para hacerse con los controles y las diferentes acciones que se pueden llevar a cabo.

EL MOTOR GRÁFICO hace gala de una potencia visual espectacular, tanto a nivel técnico como a nivel artístico, con infinidad de detalles tanto en los personajes como en las armas y escenarios. "Gears or War" también se sustenta sobre una buena simulación física y unos efectos de sonido de primera línea que dotan a la experiencia de juego de un toque distintivo. En comparación con la versión para consola los gráficos son mejores (siempre y cuando la tarjeta gráfica dé la talla) y algunos escenarios presentan un tamaño mayor.

Uno de los puntos fuertes de "Gears of War" es el multijugador,











no sólo porque se pueda jugar contra otros en red u online en solitario o en equipo en una generosa cantidad de modos y escenarios, sino porque la propia campaña se puede jugar en modo cooperativo con un amigo, ya sea en el mismo PC o a través de LIVE, con algunas limitaciones, eso sí, impuestas tanto por el tipo de suscripción que se tenga como por el modo elegido: en el mismo ordenador los personajes no pueden revivirse entre sí y es necesario volver al último punto de control guardado si uno muere, mientras que online sí es factible revivir al compañero.

LA ACCIÓN TÁCTICA es el alma del juego: ponerse a cubierto tras elementos del escenario, proporcionar cobertura a los compañeros de escuadrón, darles órdenes… El estilo Rambo no tiene cabida en "Gears of War" y sólo conduce al fracaso. Especialmente en esta versión para PC, que incluso en el nivel de dificultad más bajo presenta una dificultad superior a la que tiene el juego en consola.

Esto se debe en parte al sistema de control, trasladado con poca fortuna del pad al teclado. Por un lado, la ausencia de punto de mira en el modo de combate normal complica la puntería innecesariamente, y por otro es el propio sistema de control el que resulta antinatural con el teclado debido a las posibilidades de movimiento y acción que ofrece, hasta el punto de que es irrelevante que sea posible redefinir las teclas. Con un pad de Xbox 360 conectado a un puerto USB el control mejora ostensiblemente, pero la dificultad sigue presente debido a un mayor número de enemigos y la exagerada distancia, en algunos casos, entre puntos de control.

El estilo visual es brutal, con toneladas de sangre y despedazamientos a la orden del día (no en vano está calificado como un juego para adultos). No obstante "Gears of War" sigue siendo un juego excelente, tanto para un jugador como para los ocho que admite online, cuyas posibilidades aumentan gracias al editor de niveles incluido (sin soporte alguno, como siempre). La acción es constante y la inteligencia artificial de los enemigos, tanto los habituales como los bosses, y la variedad del armamento proporcionan una experiencia altamente satisfactoria para quienes puedan superar la dificultad que entraña.

■Smasher

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Epic Games
Distribuidor: Microsoft
Género: Acción táctica
Multijugador: 1-8, 1-2 cooperativo en campaña
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.gamesforwindows.com/gears/





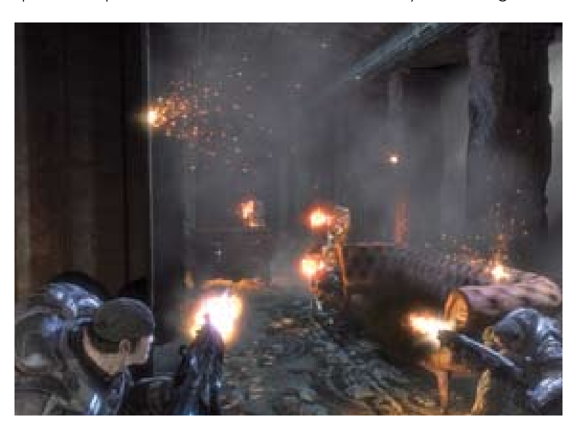
88

Lo mejor
El apartado técnico es sobresaliente y el modo cooperativo en campaña uno de los más atractivos de los últimos tiempos en PC.

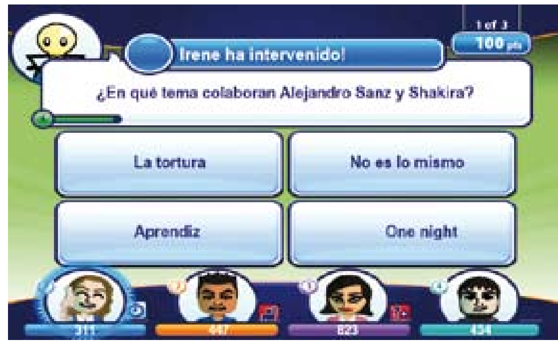
Lo peor
El incremento de dificultad con respecto a la versión de consola y una ineficaz adaptación del sistema de control a teclado y ratón.

Nuestra opinión
Una buena adaptación del original con un montón de nuevos contenidos entre los que destaca un editor de niveles. Un título único que será difícil imitar.











Triiviial

¡SÉ EL MÁS LISTO!

Electronic Arts es una de las compañías que más están apoyando a Wii, y de hecho han ideado una línea de juegos exclusivos para esta consola (como "EA Playground" o "My Sims") orientada al público más adolescente. Ahora le llega el turno a "Triiviial", juego que como ya habréis deducido por su propio nombre es un completo y entretenido juego de preguntas y respuestas que premia a las mentes más sabias.

MÁS DE 18.000 PREGUNTAS han sido incluidas en este título, divididas en ocho categorías diferentes, a saber: Ciencia, Arte, Geografía, Historia, Deportes, Música, Cine y hasta Gastronomía. Sólo echamos de menos una disciplina dedicada a los Videojuegos…

En cada sesión de juego pueden tomar partido hasta cuatro personas simultáneamente, siendo esta opción la más aconsejable, puesto que cuantos más participantes jueguen a "Triiviial", mejor se lo pasarán.

La forma de jugar es bien sencilla, y todo consiste en hacer girar una ruleta que aparece en pantalla que es la que determina el tipo de pregunta que van a efectuarnos. Luego sólo nos queda utilizar el Wiimote para seleccionar la respuesta que creamos conveniente de las que se muestran en la imagen… ¡y ya está!

Una de las cualidades más notables que posee "Triiviial" es que el título ajusta automáticamente la dificultad en función del grado de conocimiento de cada jugador. De esta forma pueden competir personas de distintas edades y nivel de cultura en igualdad de condiciones.

La propuesta de este "Triiviial" nos ha convencido, ya que fomenta el juego en familia y la cultura en general. Además se agradece el esfuerzo realizado por Electronic Arts de haberlo doblado y traducido íntegramente a nuestro idioma. Es cierto que podía haberse pulido un poco más el entorno gráfico, muy sencillote, pero tampoco es algo que afecte negativamente al desarrollo de las partidas.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Inteligencia
Multijugador: 1-4
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.es.ea.com/games/11717



78

Lo mejor
La ingente cantidad de preguntas que incorpora. El divertido modo multijugador.

Lo peor
Técnicamente es muy sencillito, pero eso no afecta a la jugabilidad en absoluto.

Nuestra opinión
Gracias a "Triiviial" podéis aprender y pasarlo bien al mismo tiempo.







CONECTA TU CONSOLA AL PC



Juega con los juegos de consola
en tu monitor TFT, CRT o LCD,
con el PC apagado
Alta resolución (1280 x 1024)
No requiere Softwares ni drivers







REAL GAME BOX









COMPATIBLES

CON TODAS LAS VERSIONES DE VIDEO CONSOLAS





Los esquemas publicados son orientativos y los accesorios respectivos no son incluidos con el dispositivo

Real LCD TV & GAME BOX

Veras la TV, DVD y juegos de consola en tu monitor TFT, LCD O CRT, con el PC apagado. Su Alta Resolución convertirá tu monitor TFT/LCD en una TV plana de Alta Calidad. Funcion total de control remoto.

PUNTOS DE VENTA:





www.abbys.es



www.beep.es



www.discoazul.com



www.playstation-center.com



www.diviertienda.com

MAS INFORMACION
P.G.Technology, S.A. - Tel. 902 501 406
info@npgtech.com - www.npgtech.com



Especificaciones sujetas a variaciones sin previo aviso. NPG es marca registrada de P.G. Technology, S.A. Todos los demás logotipos son propiedad de sus respectivos fabricantes.











Generation of Chaos

BATALLAS MULTITUDINARIAS

Los que se pirren por los juegos de estrategia ya pueden alegrarse, porque Idea Factory y Planeta han lanzado al mercado "Generation of Chaos", un curioso título para PSP de estrategia con toques de juego de rol que se acerca un tanto al concepto visto en otros juegos como el sensacional "Final Fantasy Tactics".

LAS LLAMADAS TIERRAS PERDIDAS se encuentran en mitad de una inquietante guerra, en la que numerosos líderes de los distintos reinos ansían fama y poder. Nosotros adquirimos los papeles de varios miembros de distintos reinos, como Gena (que pertenece al reino de Dravania) o Allen (que gobierna en Zodia). En función del personaje que controlemos, vivimos una campaña diferente.

El mapeado está representado por diferentes iconos que aparecen en la pantalla, como ciudades, castillos o cuevas, pudiendo escoger el lugar al que deseamos ir en cada momento. La dinámica de juego consiste, básicamente, en reunir a nuestro ejército y afrontar duros enfrentamientos en tiempo real contra las tropas enemigas. En cada combate pueden enfrentarse hasta 30 miembros de cada uno de los bandos, dando lugar a unas confrontaciones épicas... y también algo confusas, ya que en ocasiones es difícil discernir qué es lo que está sucediendo en pantalla y los complejos menús no ayudan demasiado. La duración de la aventura es considerable, y más teniendo presente que la dificultad de algunas contiendas aprieta bastante.

En el plano sonoro, las melodías están bien compuestas y acompañan bien la acción, mientras que los efectos de sonido y los diálogos en inglés cumplen su cometido sin llegar a despuntar. Por desgracia técnicamente es demasiado vulgar, pues los fondos y personajes 2D no presentan un nivel de detalle muy elaborado. "Generation of Chaos" es una aventura profunda, compleja y bastante densa, siendo sólo recomendable para los grandes aficionados a este género.

■Eduardo G

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Idea Factory
Distribuidor: Planeta
Género: Estrategia/ RPG
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión analizada: PSP
www.nisamerica.com/goc



74

Lo mejor
Las batallas entre más de 60 personajes son épicas. El sonido es bastante bueno.

Lo peor
La dinámica de juego es demasiado lenta. El apartado visual no está a la altura de PSP.

Nuestra opinión
A pesar de ser algo lento y complejo, este título gustará a los estrategas.

Los Sims 2: Náufragos

CONVIÉRTETE EN EL ROBINSON CRUSOE MÁS COOL



Enésima entrega de la franquicia Sims, que perfectamente podría haberse subtitulado "La isla de los famosos". Muchos pseudo-famosetes de renombre quisieran para sí la cuenta de ahorros de Will Wright y las decenas de millones de copias de CDs que ha endosado por todo el mundo. No quedan ojos de mamíferos vertebrados en la tierra que no hayan visto y toquiteado la vida privada de uno de estos personajes virtuales tan patéticamente parecidos a nosotros, y a la vez diferentes. Ya no solo hay expansiones oficiales y línea independiente "historias de". Ahora también salen "otros" juegos Sims. Benditos juegos Sims que por fin le dan algo de color a un género creado y machacado hasta el menosprecio por las mismas personas. Adiós a las jornadas laborales de ocho horas y a tener la casa impecable. Por fin no hace falta obsesionarnos por tener el mejor jacuzzi de la tienda. Ahora tendremos el mar a nuestros pies. Sus peces de alimento…y unos cuantos monos para hacernos compañía.

LLEGA A LA WII un Sims 2 de los de toda la vida (no cómo el My Sims) pero con las modificaciones suficientes como para que se enganche hasta el más rolero.

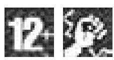
Una vista en tercera persona 100% RPG, escenarios semi-abiertos que explorar, libertad de acción, mejoras de personaje, profesiones, objetos y ropa; lo tiene todo para competir contra cualquier mal imitador de Titan Quest. Eso sí, Náufragos se lo toma con humor: el toque fashion sigue ahí, y hasta la chabola pajera más modesta requerirá un mínimo de adecentamiento, cubierta, muebles a juego y decoración chic. Nuestro personaje se puede confeccionar toda clase de prendas de vestir con materiales de la naturaleza y el ligoteo sigue siendo una realidad. Lo que han hecho es poner un cristal difuso delante de lo de siempre, dejarnos caer en una isla desierta (con sus recursos que explotar) e inundarnos a misiones primarias y secundarias para que no dejemos de hacer cosas. No hay horarios laborales, pero nuestro Sim tiene que comer, construir toda clase de herramientas, mobiliario, barcos o armas de caza. Y eso se traduce en un no parar mientras seguimos atentos al nivel de orina, cansancio, sociabilidad, esas cosas. Algo tedioso a la hora de recolectar y simpático en general. Una de las propuestas más innovadoras, aunque el asunto del Wiimando no se aproveche para nada.

PARA LA CONVERSIÓN de este juego a WII no se han complicado mucho. Un descenso vertiginoso de polígonos en comparación con el Sims 2 original, opciones de personalización de caracteres reducidos y una maraña de texturas más espesas que la propia selva. Un deslucimiento al que hace falta ponerle ganas para acostumbrarse. Las melodías son repetitivas y las voces…juraríamos que se entienden (por primera vez en la serie). Si ya estabas cansado de la cotidianidad de siempre, dale una oportunidad de corazón a esta aventura isleña.

Dani Rubio

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: EA
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Simulador/aventura
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.lossims.com



83

Lo mejor
Un nuevo enfoque para los Sims. Libertad de acción.

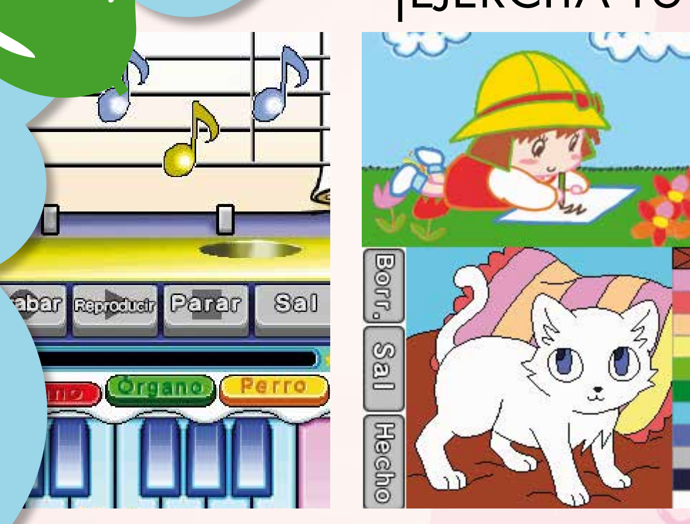
Lo peor
Su aspecto gráfico desmerece bastante. El Wii-mando y Náufragos, no se quieren.

Nuestra opinión
Un giro en el desarrollo de juego de los Sims que vale la pena probar.



Kids Training

¡EJERCITA TU CEREBRO CHAVAL!





No cabe duda de que los juegos en los que se nos invita a ejercitar nuestro cerebro han calado muy hondo entre todos nosotros, y más en la consola portátil de Nintendo, que cuenta en su catálogo con numerosísimos títulos de este tipo. Sin embargo hasta ahora todos estos juegos (o programas, como queráis llamarlos) estaban destinados a un público más bien adulto, dejando de lado a los jugadores más jóvenes. Para poner fin a esa injusticia llega "Kids Training", un título diseñado exclusivamente para que los menores fomenten y mejoren sus aptitudes intelectuales de la manera más sencilla. El cartucho nos invita a adentrarnos en distintas áreas que favorecen aptitudes específicas del cerebro, como son la percepción y capacidad visual, la composición musical, asociación y comprensión numérica... Pero no os asustéis, que estos ejercicios son mucho más divertidos que los que os manda realizar el profesor en el colegio. Sí, porque cada una de estas pruebas está presentada mediante iconos divertidos, colores llamativos y melodías relajantes, para que resolverlas sea siempre una tarea divertida y amena. Además la variedad de estos ejercicios es muy alta para que no os canséis de repetir una y otra vez el mismo trabajo.

Existen dos ediciones diferentes de "Kids Training": una versión azul para chicos y otra más rosa diseñada para las chicas. En el fondo ambas ediciones son el mismo juego, pero el talante y temática de las tareas se adapta a los distintos gustos de cada uno de los dos sexos. En suma, si pretendéis pasar unos ratos de ocio muy amenos mientras ejercitáis la mente "Kids Training" es la mejor opción. Y seguro que a vuestros padres les encantará la idea.

Kidwiz

Desarrollador: 505 Games
Distribuidor: Proein
Género: Inteligencia
Multijugador: 1-2
Textos: Castellano
Voces: No
Disponible: Nintendo DS
www.505gamestreet.com







Tarta de Fresa: La Tarta Gigante

¡COCINA LA TARTA MÁS GRANDE DEL MUNDO!

Las aventuras de Tarta de Fresa son siempre muy originales y aquí tenemos un nuevo ejemplo de ello en forma de aventura plataformera para Nintendo DS. A nuestra chica no se le ha ocurrido otra cosa que preparar la tarta más grande jamás cocinada, pero para poder ponerse manos a la obra primero necesita cuatro ingredientes fundamentales. Para encontrarlos tiene que viajar a través de 36 niveles muy coloridos, en los que no para de realizar actividades súper divertidas: bucear, saltar, correr, lanzarse en paracaídas... ¡Aquí no hay espacio para el aburrimiento!

Al margen de la aventura principal el título incorpora cuatro minijuegos bastante curiosos, que dotan al cartucho de una mayor variedad si cabe. Y para rematar, el juego ha sido doblado y traducido por completo al castellano, algo indispensable para que los más pequeños le saquen todo el partido a esta dulce aventura.

■Kidwiz

Desarrollador: Shin´en
Distribuidor: Proein
Género: Aventura / Plataformas
Multijugador: 1-4
Textos: castellano
Voces: castellano
Disponible: Nintendo DS
www.gamefactorygames.com

Dolphins: Tus Amigos del Mar

UNA AMIGOS MUY ESPECIALES

Hasta ahora habíamos tenido mascotas virtuales más o menos convencionales, como perros, gatos o caballos pero... ¿por qué no poder cuidar de otros animales más exóticos y curiosos, como pueden ser los delfines? Pues eso mismo han pensado los chicos de Starfish, quienes nos han traído un fenomenal simulador de mascotas para Nintendo DS protagonizado por estos simpáticos animales acuáticos.

Además de tener que alimentarles y protegerles, también podemos enseñar a nuestros delfines ciertos trucos y acrobacias, como saltos o números de equilibrio. El sistema de control es tremendamente sencillo y tan solo necesitamos la pantalla táctil y la stylus para realizar todas las acciones.

Los delfines virtuales poseen un número más que aceptable de movimientos, gozan de unas animaciones bien elaboradas y su aspecto está realmente conseguido. ¡Casi parecen de verdad! Una razón más para hacerse con este juego, con el que podéis estar entretenidos durante muchas semanas.

■Kidwiz

Desarrollador: Starfish
Distribuidor: Proein
Género: Simulador de mascotas
Multijugador: No
Textos: castellano
Voces: castellano
Disponible: Nintendo DS
www.505gamestreet.com



Tu Compra con la máxima garantía



MICRO INTEL CORE 2 DUO T7250 (SANTA ROSA)

2 GB MEMORIA Y 1 GB DE ROBSON

T. GRÁFICA 512 MB NVIDIA 8600MGT



life&technology

ORDENADOR PORTÁTIL PHOENIX

VOYAGERPRO

- 160 GB DISCO DURO.
- PANTALLA PANORÁMICA 15,4" WXGA.
- WIFI (802.11 A/B/G)/ BLUETOOTH.
- WEBCAM INTEGRADA.
- LECTOR DE HUELLAS DIGITAL.
- REGRABADORA DVD-/+RW DL.









REGALO

Antivirus Bitdefender Plus v10 válido 100% 60 días + MALETÍN

COMPRA AHORA Y PAGA EN: 12 meses

Ref: VOYAGER-PRO

1.049€ IVA INCLUIDO



el Super precio



REGALO

MINI ALTAVOCES PORTÁTILES PHOENIX PHA200C

80 GB

iPod classic

REPRODUCTOR MP4

IPOD CLASSIC 80 GB

- Disco duro de 80 GB.
- Reproduce música, vídeo y fotos.
- LCD retroiluminada en color de 2,5 pulgadas.
- Resolución de 320 por 240 píxeles a 163 p/p.
- Alto: 103,5 mm/ Ancho: 61,8 mm.
- Peso: 140 g.

Ref: PACKIPOD

239€ IVA INCLUIDO

Tus compras a un sólo click:

www.dynos.es

Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es

Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Precios válidos del 1 al 31 Enero de 2008.







Con SISTEMA de CONTROL inDepENdiente de los ALTAVOCES





life&technology

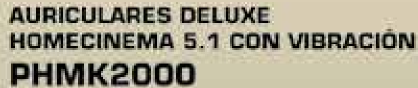
ALTAVOCES 2.1 PHA3303SP

- Potencia de salida: 40W (RMS) / PMPO: 1200w.
- Compatible con múltiples formatos: MP3s, MP4s, discman, TV, DVD, radio, video, VCD, ETC.
- Frecuencia de respuesta:
  Subwoofer : 30Hz~150Hz.
  Satélites :150Hz~20KHz.
- Altavoces: 3.5" (Subwoofer)/3"x 5 (Satélites).

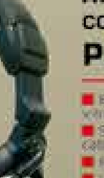


AURICULARES DELUXE HOMECINEMA 5.1 CON VIBRACIÓN
PHMK2000

- SISTEMA DE SONIDO 5.1.
- Efecto vibración.
- Impedancia: 32ohm (frontal, posterior), 64 ohmios (central).
- Frecuencia: 20Hz~ 20KHz.
- Sensibilidad: 105dB+ 4dB.
- Potencia de entrada máxima: 100mW.







AURICULARES PHOENIX CON MICROFONO, STEREO Y VIBRACIÓN
PHMK800MV

- Especiales para juegos con micrófono y sistema de vibración.
- Su estilizado diseño incluye control de volumen en el cable para una más fácil y rápida utilización del mismo.
- Potencia de entrada máxima: 100MW.
- Longitud del cable: 250mm+ 5cm.









8 Megapixels

FUNDA + CARGADOR DE PILAS DE REGALO



CÁMARA DIGITAL PHOENIX
PHDS8365S

- Resolución del sensor 8 Megapixels.
- Zoom óptico 3X/ Zoom digital 4X.
- Memoria soportada SD Memory Card.
- 32 MB Memoria integrada.
- Display LCD- 2" color.
- Alimentación 2 pilas x AA.

antes ~~119'90€~~



Tus compras a un sólo click:

www.dynos.es

Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es

Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera.Precios válidos del 1 al 31 Enero de 2008.



Tu compra con la máxima garantía















Tus compras a un sólo click:

www.dynos.es

Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es

Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Precios válidos del 1 al 31 de Enero de 2008.

y qué no te líen





PHOENIX GARANTÍA GOLD
3 AÑOS
IN-SITU

GARANTÍA PHOENIX NADIE TE DA MAS
La misma Garantía del primer al último día en todos los componentes que integran el equipo ofertado.

Phoenix Technologies

life & technology

Llévate este monitor LG 19" TFT LCD con 2 Ms DVI por sólo
255€ IVA INC.

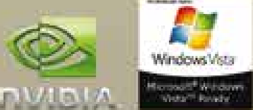
ORDENADOR PHOENIX

CYCLONE XTR

- **MICRO INTEL CORE 2 QUAD Q6600** /2.4 GHZ/CACHE 8GB.
- T. GRÁFICA VGA NVIDIA GFORCE 8800GT PCI-E 512MB DDR2. ¡NOVEDAD!
- 400 GB DE DISCO DURO SATA II.
- 2 GB DE MEMORIA DDR2.
- REGRABADORA DVD S-ATA 20X DL Y DVD LECTOR

- CAJA SEMITORRE MODDING SAGITTA ESPECIAL JUEGOS.
- 3 AÑOS DE GARANTÍA IN-SITU, CON RECOGIDA Y ENTREGA A DOMICILIO DE TODAS LAS PIEZAS INTEGRADAS EN EL ORDENADOR.
- ANTIVIRUS BITDEFENDER PLUS V10 VÁLIDO 100% 30 DÍAS.
- TECLADO + MOUSE INALÁMBRICO DELUXE LOGITECH Y MONITOR NO INCLUIDO.









849€ IVA INCLUIDO



Tus compras a un sólo click:

www.dynos.es

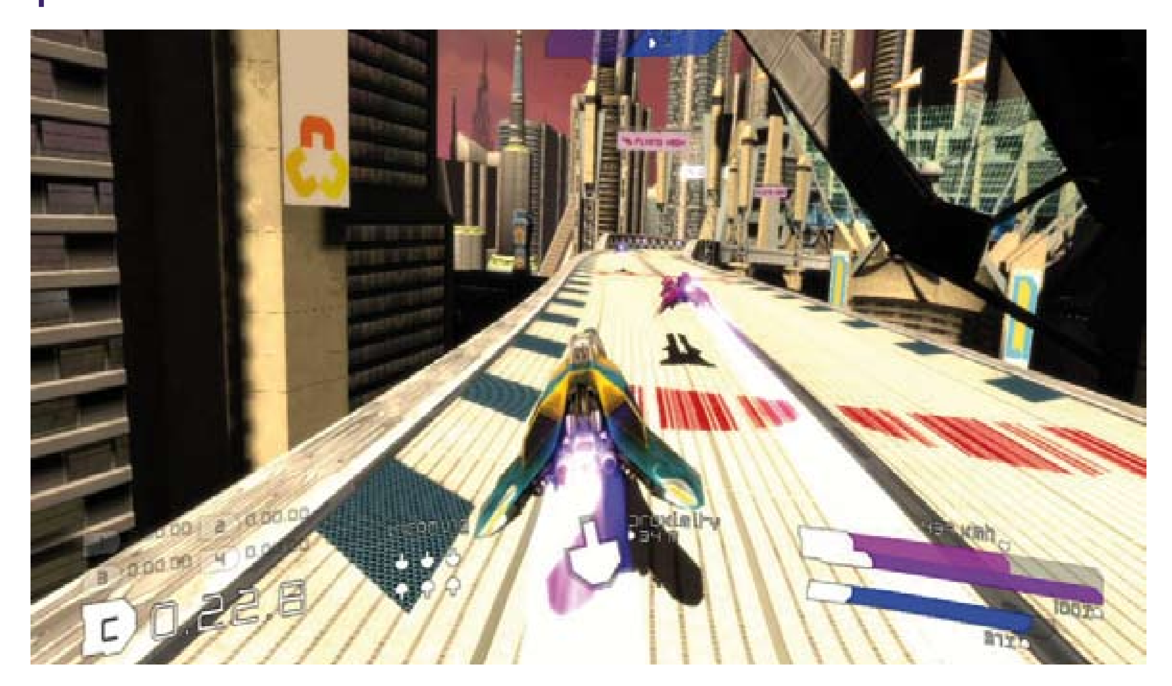
Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es

Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Precios válidos del 1 al 31 de Enero de 2008



Wipeout HD

¡Esto es velocidad!



Sony ha puesto en circulación recientemente el juego más esperado para su servicio de descargas online, "Wipeout HD", la puesta al día de su conocida franquicia de velocidad futurista. Y el resultado no ha podido ser más esperanzador, ya que estamos posiblemente ante el mejor juego que se puede encontrar en su catálogo online. "Wipeout HD" es un arcade de velocidad en el que pilotamos naves que se desplazan a una gran velocidad, y que además pueden ser equipadas con varias armas (misiles, turbos, minas...) que están diseminadas por los circuitos.

EL CONTROL de las aeronaves es similar al que hemos experimentado tantas veces en las cinco ediciones previas de "Wipeout" que han aparecido previamente. Es cierto que existe la opción de dirigir la nave por medio del sensor de movimientos del Sixaxis, pero sinceramente os desaconsejamos este recurso porque es muy confuso. La extensa variedad de circuitos disponibles son readaptaciones de otros trazados aparecidos en pasadas entregas de la saga, aunque ahora muestran un aspecto espectacular gracias a su compatibilidad con 1080p de resolución y a su alta tasa constante de cuadros por segundo. Gráficamente es impresionante, de verdad.

Los modos de juego son muy numerosos y, entre ellos, tenemos la posibilidad de jugar online con otras siete personas, dando lugar a unas carreras muy emocionantes. "Wipeout HD" es un juego indispensable y que además posee un precio muy ajustado.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony
Género: Velocidad
Multijugador: 1-8
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 29, 99 €

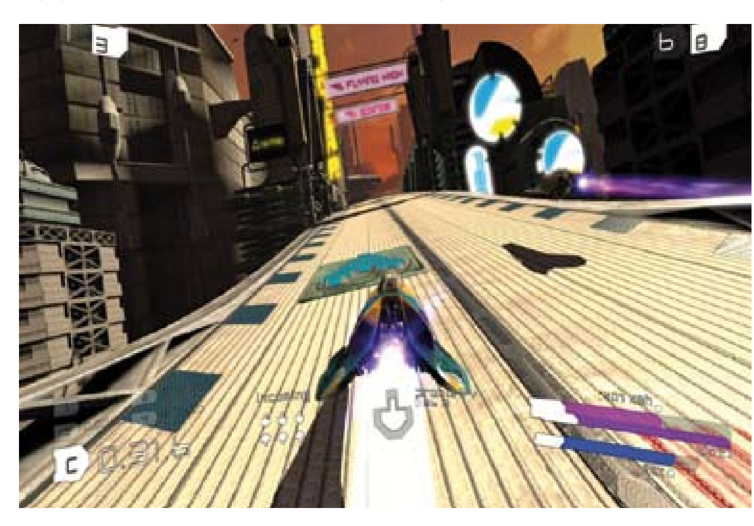


93

Lo mejor
Su espléndida factura gráfica y la gran oferta de modalidades disponibles.

Lo peor
El rendimiento de algunas naves deja bastante que desear.

Nuestra opinión
Con este juego de velocidad podéis pasar la Navidad sin soltar el mando de control.





Riff: Everyday Shooter

Disparos bien acompasados

Existen numerosos shooters en el mercado, la gran mayoría disponibles en los distintos networks de descarga de cada consola. "Riff: Everyday Shooter" es uno de estos juegos, pero posee una personalidad bien definida que le separa del resto de producciones similares.

LA MÚSICA adquiere un papel muy especial en este mata-mata. Conforme vamos disparando y eliminando a los rivales que aparecen en pantalla, cada explosión, proyectil y demás incidencias que suceden en pantalla quedan igualmente reflejadas en la banda sonora. Esta característica, la música interactiva, provoca que las batallas ganen un interés mucho mayor, creando una ambientación sorprendente.

En cuanto al sistema de juego en sí, este sigue los pasos de los shooters tradicionales. Con un stick manejamos a nuestra nave, mientras que el otro lo empleamos para efectuar los disparos. Los ocho niveles que posee el título poseen una apariencia muy diferente, y están aderezados por un apartado visual muy particular y conseguido. "Riff: Everyday Shooter" es de los shoot´em up más notables que podéis adquirir mediante descarga directa de PS Store.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony
Género: Shooter
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 4, 99 €


84

Lo mejor
La magnífica ambientación conseguida y su embriagadora banda sonora.

Lo peor
El sistema de juego no aporta demasiadas novedades al género.

Nuestra opinión
Si os gusta pegar tiros "Riff: Everyday Shooter" no os va a decepcionar.





Tekken 5 Dark Resurrection Online

La mejor lucha, ahora online

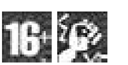
No hace muchos meses que os presentamos "Tekken 5: Dark Resurrection" para PS Store, título que nos entusiasmó por sus numerosas cualidades. Sin embargo aquel juego de lucha presentaba un pequeño fallo: la ausencia de modo online para poder pelearnos con cualquier jugador del mundo. Meses después Namco-Bandai ha querido corregir su error y nos trae la versión definitiva, que presenta como principal novedad un modo para jugar en red que funciona perfectamente.

EL RESTO DE VIRTUDES se han mantenido inalterables, desde su generosísimo elenco de personajes seleccionables (más de 30) al gran despliegue gráfico en alta definición. El control sigue siendo tan preciso como siempre, pero como es norma en la saga, hacerse con él requiere de varias horas de práctica si nunca habéis jugado a algún capítulo precedente de esta saga. "Tekken 5: Dark Resurrection Online" es a nuestro juicio el mejor juego (con permiso de "Wipeout HD") que podéis descargar de este servicio online de Sony.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Namco-Bandai
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Arcade / PSP
Precio: 9, 99 €


92

Lo mejor
El modo online añade más interés si cabe al conjunto. Su calidad-precio es magnífica.

Lo peor
Hay que acostumbrarse al sistema de control si no has jugado nunca a "Tekken".

Nuestra opinión
Este excelente arcade de lucha es el mejor representante del género en PS3 junto a "Virtua Fighter 5".





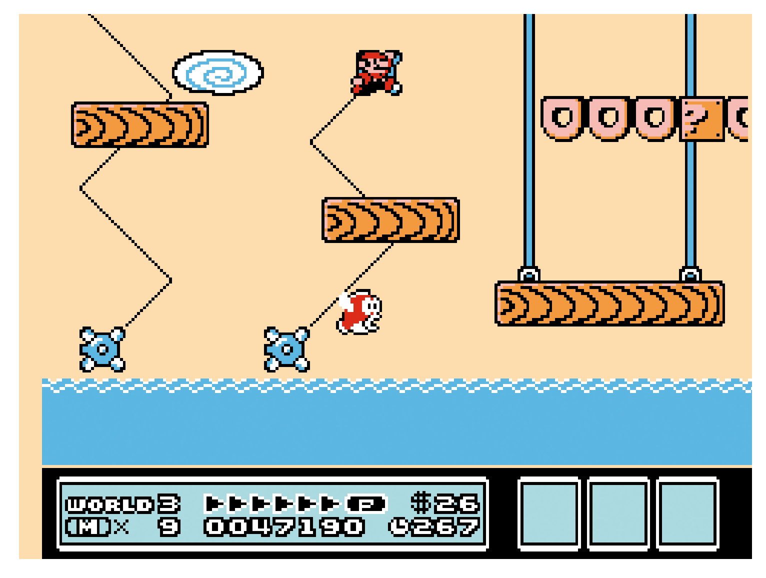


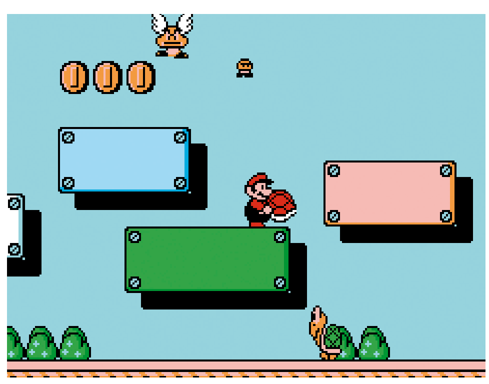


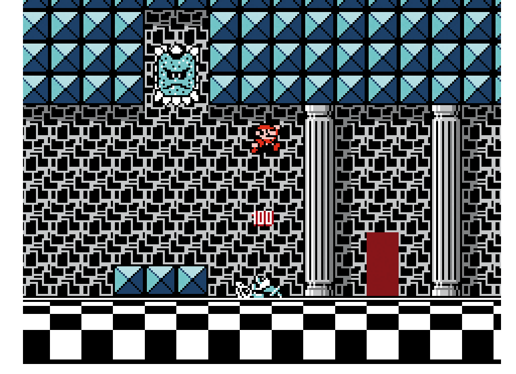
Super Mario Bros 3

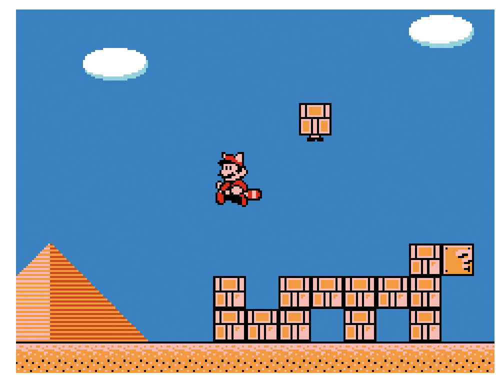
Plataformas deliciosas











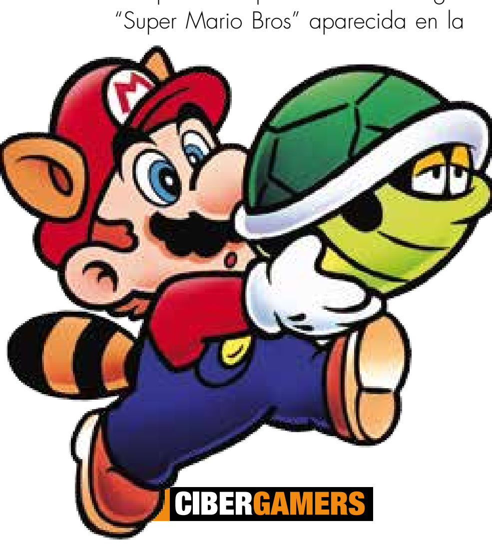
Los usuarios de Wii que son amantes de los juegos clásicos han encontrado en Virtual Console un servicio hecho a su medida. Entre otras cosas, ya han podido disfrutar de los dos primeros episodios de la trilogía "Super Mario Bros" aparecida en la consola NES, y ahora les llega el turno de gozar con el mejor de los episodios: el tercero.

ESTE MEGA-CLÁSICO está considerado como uno de los juegos de plataformas 2D más increíbles de todos los tiempos, y lo es por muchas razones. Para rescatar a la princesa Peach, Mario y su hermano Luigi tienen que atravesar siete mundos gigantescos completamente diferentes. Cada uno de estos mundos está dividido en varias fases, pudiendo seguir la ruta que deseemos ya que no hay una prefijada. Esta libertad de acción resultó revolucionaria a principios de los noventa cuando apareció el juego en Europa (aunque en Japón lo hizo un par de años antes) y, aún hoy, no hay muchos títulos que presenten un desarrollo similar.

Para superar los niveles la pareja de fontaneros pueden ataviarse con cuatro trajes especiales (rana, mapache, tanooki y el que suelen portar los hermanos Martillo) que les confieren nuevas habilidades, como lanzar martillos o planear por los decorados. El control es perfecto y gracias a él la jugabilidad es extraordinaria.

En materia gráfica "Super Mario Bros 3" fue uno de los títulos más cuidados de NES y, aunque ya ha quedado desfasado, sigue reteniendo un encanto maravilloso. "Super Mario Bros 3" es un juego magnífico de principio a fin, realmente largo y además esconde muchas sorpresas. ¡Y su precio es totalmente irrisorio!

■ Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Género: Plataformas
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: NES
Puntos necesarios: 500



94

Lo mejor
Es uno de los mejores plataformas 2D de todos los tiempos. Su precio es una ganga.

Lo peor
Descubrir todos sus secretos es una tarea bastante ardua.

Nuestra opinión
Aquí tenéis uno de los juegos más sonados de NES. Disfrutadlo como se merece.



Art of Fighting

El arte de la lucha

De las incontables series de lucha 2D que albergó la consola NEO-GEO, "Art of Fighting" fue una de las más conocidas. Protagonizada por Ryo Sakasaki y Robert García, ambos personajes tenían que afrontar una buena remesa de combates para rescatar a la hermana de Ryo.

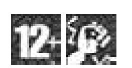
EL ESTILO DE LUCHA sigue a grandes rasgos la fórmula impuesta por "Street Fighter II". Cada personaje cuenta con su propio repertorio de golpes (no muy extenso en este caso) y además cada uno es capaz de ejecutar ataques especiales, como patadas voladoras o bolas de energía. Sin embargo, en este título es necesario echar un ojo al medidor que marca la fuerza espiritual de cada luchador ya que, si no está lo suficientemente lleno, no puede materializar ninguno de estos movimientos.

Las evoluciones de los personajes son seguidos por una cámara inteligente que no para de realizar zoom in y zoom out en función de la proximidad a la que se encuentren los protagonistas de cada pelea. En conjunto "Art of Fighting" es un juego muy aprovechable aunque no está exento de defectos, como el hecho de no poder seleccionar a más de dos personajes en el modo de juego principal...

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SNK
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: NEO-GEO
Puntos necesarios: 900



83

Lo mejor
El juego atesora un "aura" especial. El zoom de cámara nos sigue llamando la atención.

Lo peor
Sólo podemos escoger entre Ryo o Robert en el modo Historia.

Nuestra opinión
No es el mejor juego de lucha disponible en Virtual Console, pero sigue siendo un clásico.





Blue´s Journey

Un viaje muy colorido

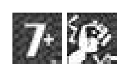
Debido en parte a las pequeñas críticas vertidas sobre NEO-GEO por contar con un catálogo de títulos totalmente monopolizado por los juegos de lucha y shooters, Alpha Denshi (una de las compañías que más apoyó a esta consola) se apresuró a crear un juego de plataformas 2D. Y el resultado fue "Blue´s Journey", un juego que cuenta con un apartado gráfico excepcionalmente colorido.

EL PROTAGONISTA de esta curiosa y ecológica aventura es Blue, un habitante del planeta Raguy que ha visto cómo sus preciosos parajes han sido contaminados por la tribu Daruma. Él solito se embarca en un viaje en el que deberá sortear numerosas trampas, acabar con múltiples enemigos y explorar mundos de una belleza sin igual. De hecho, "Blue´s Journey" es uno de los juegos más bonitos jamás diseñados para esta consola. Y lo mismo ocurre con su banda sonora, que no dejaréis de tararear mientras jugáis.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SNK
Género: Plataformas
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: NEO-GEO
Puntos necesarios: 900



94

Lo mejor
Su apartado gráfico es muy vistoso. Las melodías son pegadizas de veras.

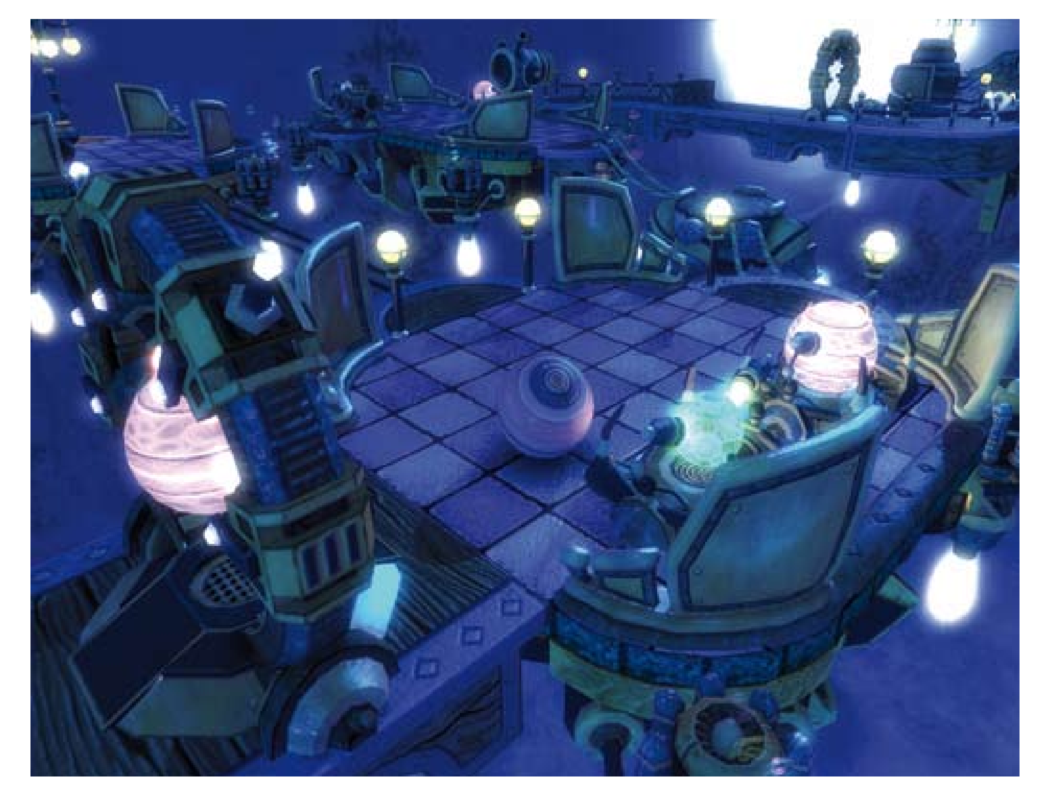
Lo peor
La dificultad es más bien baja, sobre todo los primeros niveles.

Nuestra opinión
Este juego de plataformas merece un hueco entre vuestras descargas de Virtual Console.





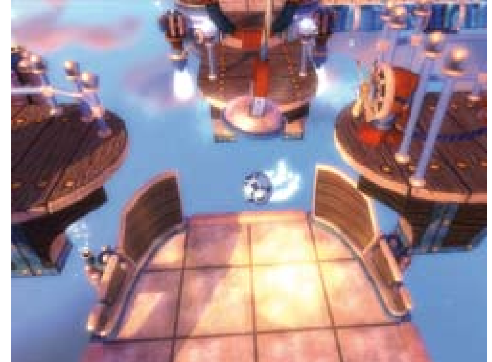


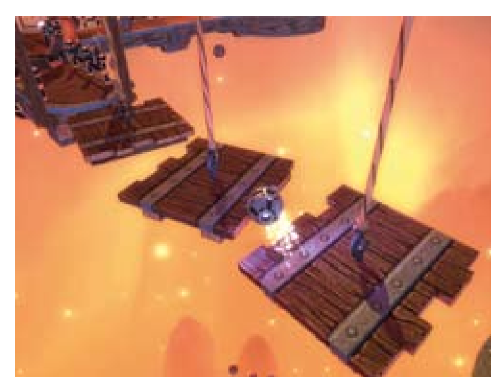












Switchball

Siguiendo la estela de Marble Madness

Los desarrolladores de Atomic Elbow deben ser unos seguidores a ultranza del clásico juego de habilidad "Marble Madness", porque con "Switchball" le han rendido un gran homenaje. La premisa de este título es bien sencilla: hay que guiar a una bola de un punto a otro de los escenarios. Dichos recorridos (hay 30 diferentes) están realizados en 3D y presentan un buen número de obstáculos que entorpecen y dificultan nuestro avance.

EMPLEAR EL CEREBRO es una de nuestras tareas primordiales para dar con la solución de varios puzzles que salpican nuestra travesía junto a la bola. Dicha esfera puede ser transformada para adaptarnos mejor a ciertas circunstancias, siendo posible modificar su apariencia y material en unas zonas concretas de cada trazado. Así, y en tan solo un instante, la pelota es capaz de pasar a estar compuesto por metal, energía, mármol... Y en función de estos cambios, su manejo (extremadamente simple) pasa a ser un tanto diferente.

Para complementar el modo para un jugador el título incorpora opción cooperativo para dos participantes o incluso un modo en plan carreras para ocho jugadores. Este último (que puede ser disfrutado online) supone un apoyo importante a la modalidad principal, ya que los 30 niveles pueden quedarse un tanto cortos para los jugadores más curtidos.

La factura técnica es impecable, con una física bastante realista y gráficos en alta resolución, a lo que se suma una banda sonora amena y relajante. "Switchball" es un título muy interesante y diferente, capaz de mantenerte ocupado durante horas sin que apenas te des cuenta.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Atomic Elbow
Género: Habilidad
Multijugador: 1-8
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox Live Arcade
Puntos necesarios: 800



88

Lo mejor
El control es simple, la mecánica engancha y gráficamente está muy cuidado.

Lo peor
Jugando en solitario puede hacerse corto y se echan en falta más niveles.

Nuestra opinión
Este juego nos ha recordado mucho a "Marble Madness" e incluso a "Kororinpa" de Wii por su gran jugabilidad.



Mutant Storm Empire

¡Dale caña a esos bichejos!

En el Bazar de Xbox 360 ya hemos visto pasar a muchos shooters de una calidad contrastada. "Mutant Storm Empire" viene a engrosar las filas de este grupo de títulos ofreciendo una jugabilidad frenética, que casi no deja tiempo al jugador ni para parpadear.

LA INSPIRACIÓN que han encontrado los chicos de Pom Pom Games para "parir" este juego parece que ha venido de otro gran clásico de los disparos en Xbox 360, "Geometry Wars". Como en el título de Bizarre Creations, en "Mutant Storm Empire" hay que eliminar a disparo limpio a los incesantes ejércitos de bichos (robots, alienígenas, seres acuáticos...) que salen a nuestro encuentro. Para dirigir a nuestro personaje por la pantalla empleamos el stick izquierdo, mientras que para disparar es necesario utilizar la palanca de control derecha. Si no estáis acostumbrados a este sistema de control, el manejo puede resultaros un poco confuso al inicio pero, no obstante, al cabo de varios minutos acabaréis por haceros con él. "Mutant Storm Empire" es un gran arcade de disparos y además presenta un buen acabado gráfico

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Pom Pom Games
Género: Shooter
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox Live Arcade
Puntos necesarios: 800

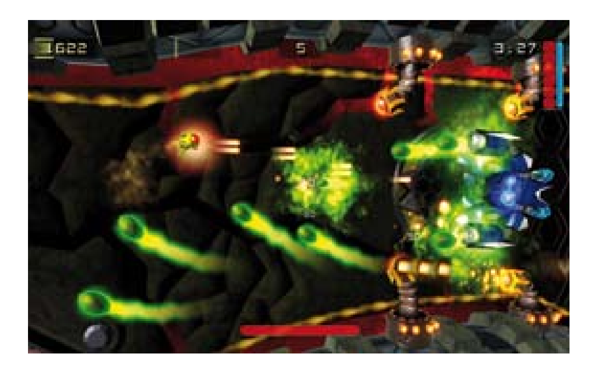


86

Lo mejor
El ritmo frenético al que se desarrolla cada nivel. Los efectos especiales son fantásticos.

Lo peor
El sistema de control puede hacerse confuso para los que no estén acostumbrados.

Nuestra opinión
Aquí tenéis otro shooter puro de entidad, rebosante de acción y disparos.





Pinball FX

Un pinball muy realista

Los juegos de pinball siempre cuentan con una legión de fieles seguidores que no dudan en probar todos los títulos de este tipo que salen al mercado. "Pinball FX" nos ha sorprendido por su incuestionable realismo y presenta una de las mejores físicas para la bola que hemos visto en mucho tiempo.

TRES MESAS DISTINTAS nos esperan, cada una con sus propias características, bonus y trampas. Su número puede parecer escaso pero gracias al contenido descargable que sus creadores ponen a nuestro servicio, este problema queda resuelto.

Los gatillos RT y LT del mando sirven para mover las palancas (o flippers) inferiores, respondiendo instantáneamente a nuestras órdenes. El diseño de las mesas es acertado, y cada una está realizada completamente en 3D. El sonido es un poquito menos brillante, pero por lo menos los efectos cumplen con su cometido. En suma, "Pinball FX" es una alternativa imprescindible para los amantes de este clásico juego.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Zen Studios
Género: Pinball
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox Live Arcade
Puntos necesarios: 800



82

Lo mejor
El diseño de las mesas es acertado y la física de la bola es estupenda.

Lo peor
Tres mesas distintas pueden parecer insuficientes en un principio.

Nuestra opinión
Zen Studios ha creado uno de los pinball más notables para Xbox 360.





PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PlayStation Portable

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

✆ 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)





especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO
SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Capitán Antonio Mena, 130 · 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERIA
c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació,6 L-2 · 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Caputxins, 9 · 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Sant Quirze, 19 · 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 · 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 L4 · esq. c/Tarragona · 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 ·Rambla Principal · 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Ardigales, 17 · 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernan Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLON
c/Maestro Arrieta, 34 · 12006 CASTELLON ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar · N-340 Km 1042 · 12580 BENICARLÓ ¡¡NUEVA APERTURA!! ☎ 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 · L-2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID
c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza, S/N · 30008 MURCIA ☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerias Viacambre · L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo · frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 · VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

PS3 40Gb BÁSICA 399.95€
PS3 40Gb + UNCHARTED 439.95€
PS3 40Gb + FIFA 08 439.95€
PS3 40Gb + WWE SMACK vs RAW 2008 439.95€
PS3 40Gb + RATCHET & C. 439.95€

ALONE IN THE DARK (HAZ TU RESERVA) CONS.
ARMY OF TWO (HAZ TU RESERVA) 66.95€
ASSASSINS CREED 66.95€
CALL OF DUTY 4 66.95€
DEVIL MAY CRY 4 (HAZ TU RESERVA) 66.95€
EYE OF JUDGMENT + CAMARA Y EQUIPO 96.95€
FERARI CHALLENGE (HAZ TU RESERVA) 66.95€
FIFA 08 66.95€
GUITAR HERO 3 + GUITARRA 96.95€
GRAND THEFT AUTO 4 (ED.ESPECIAL 96.95€) (HAZ TU RESERVA) 66.95€
HL2 ORANGE BOX 66.95€
NBA 2K8 56.95€
NFS PROSTREET 66.95€
PES 2008 61.95€
RATCHET & CLANK 66.95€
SINGSTAR + MICROS 66.95€ 37.95€
THE CLUB (HAZ TU RESERVA) CONS.
LOS SIMPSONS 66.95€
TIME CRISIS 4 + G-CON 3 (HAZ TU RESERVA) CONS.
UNCHARTED 66.95€
WWE SMACK VS RAW 08 61.95€

PS2 BASE + SINGSTAR LATINO 159.95€
PS2 BASE + FIFA 08 149.95€
PS2 BASE + LOS SIMPSONS 149.95€
PS2 BASE + WWE SMACK 08 159.95€
PSP SLIM & LITE TRES COLORES 169.95€
PSP SLIM & LITE + LOS SIMPSONS 199.95€
PSP SLIM & LITE + SPIDERMAN 3 204.95€
CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES

ALONE IN THE DARK (HAZ TU RESERVA) CONS.
BUZZ! HOLLYWOOD + BUZZERS 56.95€ 37.95€
DBZ BUDOKAI 3 ED.ESPECIAL 66.95€ 56.95€
FIFA 08 42.95€
GUITAR HERO 3 + GUITARRA 76.95€ 46.95€
LA BRUJULA DORADA 37.95€
MOTO GP 07 42.95€
NFS PROSTREET 46.95€
ODIN SPHERE (HAZ TU RESERVA) 37.95€
PES 2008 42.95€
PURSUIT FORCE 2 46.95€
SINGSTAR LATINO + MICROS 56.95€ 29.95€
SF DARK MIRROR 46.95€
LOS SIMPSONS 46.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS 46.95€
WWE SMACK VS RAW 08 ED.ESPECIAL 56.95€ 46.95€

CODED ARMS 2 (HAZ TU RESERVA) 37.95€
CASTLEV.DRACULA X (HAZ TU RESERVA) 37.95€
FINAL FANTASY I (HAZ TU RESERVA) 29.95€
FINAL FANTASY II (HAZ TU RESERVA) 29.95€
FOOTBALL MANAGER 42.95€
MOH HEROES 2 46.95€
NBA LIVE 08 46.95€
PES 2008 37.95€
PURSUIT FORCE 2 37.95€
SEGA RALLY 29.95€
SILENT HILL ORIGINS 37.95€
SOCOM T.STRIKE + HEADSET 56.95€
SONIC RIVALS 2 42.95€
SYPHON FILTER 37.95€
LOS SIMPSONS 46.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS 46.95€
WIPEOUT PULSE 37.95€
WWE SMACK 08 42.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

Wii





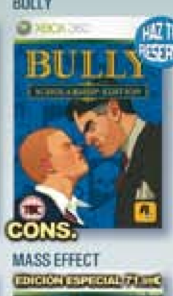






- XBOX360 ARCADE 279.95€
- XBOX360 PRO SYSTEM 349.95€
- XBOX360 ELITE SYSTEM 449.95€
- XBOX360 PRO + HALO 3 384.95€
- XBOX360 PRO + PGR 4 384.95€
- XBOX 360 PRO + CoD4 384.95€
- XBOX 360 PRO + PES2008 384.95€
- 120Gb HD 179.00€
- HD-DVD PLAYER 179.95€



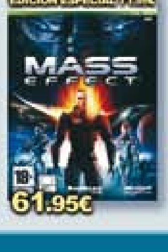



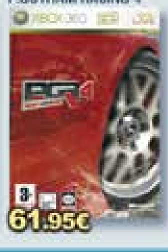





- ALONE IN THE DARK CONS.
- ARMY OF TWO 66.95€
- ASSASSINS CREED 66.95€
- BULLY CONS.
- CALL OF DUTY 4 66.95€
- DARK MESSIAH 66.95€
- DEVIL MAY CRY 4 56.95€
- FIFA 08 66.95€
- GUITAR HERO 3 +GUITARRA 96.95€
- GRAND THEFT AUTO 66.95€





- HALO 3 61.95€
- HL2 ORANGE BOX 66.95€
- KANE & LYNCH 56.95€
- MASS EFFECT 61.95€
- NBA 2K8 56.95€
- NFS PROSTREET 66.95€
- PES 2008 61.95€
- P.GOTHAM RACING 4 61.95€
- THE CLUB CONS.
- WWE SMACK VS RAW 61.95€

HAZ TU RESERVA

Wii



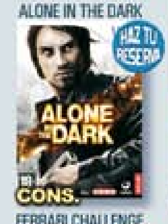
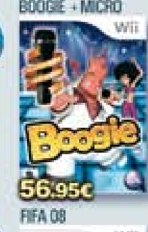
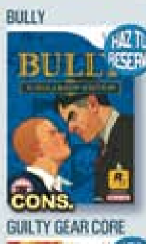

- CONSOLA Wii + Wii SPORTS 249.95€
- REMOTE CONT. 42.95€
- NUNCHAKU 19.95€
- ZAPPER + LINK CROSSBOW 29.95€

NINTENDO DS

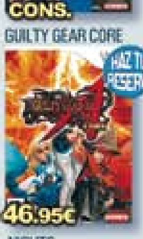




- NINTENDO DS LITE - 4 COLORES 149.95€
- NDS LITE + IMAGINA SER COCINERA 169.95€
- NDS LITE + SHREK TERCERO 169.95€

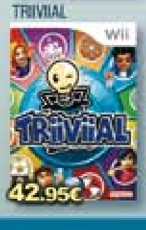











- ALONE IN THE DARK CONS.
- BOOGIE + MICRO 56.95€
- BULLY CONS.
- DBZ TENKAICHI 3 56.95€
- D.KONG JET RACE 46.95€
- FERRARI CHALLENGE 56.95€
- FIFA 08 56.95€
- GUILTY GEAR CORE 46.95€
- GUITAR HERO 3 +GUITARRA 86.95€
- MARIO & SONIC OLIMPIC 56.95€
- METROID PRIME 3 46.95€
- NFS PROSTREET 56.95€
- NIGHTS 46.95€
- POKÉMON B.REVOLUTION 46.95€
- RESIDENT E. UMBRELLA 46.95€
- SUPER MARIO GALAXY 46.95€
- TRIVIAL 42.95€
- WII AJEDREZ 29.95€
- WWE SMACK VS RAW 08 56.95€
- ZACK & WIKI 46.95€


















- ADVANCE WARS D.RUINS 39.95€
- COOKING MAMA 2 37.95€
- CRASH LUCHA TITANES 37.95€
- DOGZ 37.95€
- DRAGON QUEST MONSTER 37.95€
- FINAL FANTASY XII 37.95€
- IMAGINA SER... 37.95€
- MARIO & SONIC OLIMPIC 37.95€
- MARIO PARTY DS 39.95€
- MÁS BRAIN TRAINING 29.95€
- PES 2008 37.95€
- POKÉMON DS 39.95€
- SHINCHAN FLIPA COLORES 42.95€
- SHREK OGROS & ASNOS 37.95€
- SIGHT TRAINING 29.95€
- MY SIMS 37.95€
- SONIC RUSH ADVENTURE 37.95€
- SIMS 2 NÁUFRAGOS 37.95€
- WWE SMACK VS RAW 08 37.95€
- ZELDA PHANTOM HOUR 39.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

El editor que incluyen ambos juegos aumenta su longevidad y cuenta ya con una gran comunidad online.

MODS para Unreal Tournament III y Gears of War PC



Tanto "Unreal Tournament III" como "Gears of War" para PC incluyen un editor de niveles y escenarios que, a pesar de estar totalmente en inglés y no gozar de soporte alguno por parte del desarrollador, Epic Games, ha encontrado gran aceptación entre la comunidad de jugadores, a la que se ofrece cierto nivel de soporte online a través de extensos documentos disponibles en la web oficial (udn.epicgames.com) junto a tutoriales específicos que cubren las diferentes áreas técnicas del editor. Desde las secciones pertinentes de esta página se puede acceder a los foros que Epic Games ha puesto a disposición de la comunidad de modders para discutir acerca del uso del editor e incluir enlaces con la descarga de sus obras. También disponen de listas de correo y canales IRC donde los interesados en la herramienta pueden encontrar un punto de encuentro.

Además, Gamespy contiene una amplia sección dedicada a "Unreal Tournament III" (planetunreal.gamespy.com), donde entre otras cosas se pueden encontrar herramientas que facilitan el uso del editor tanto para los modos online como offline. De igual modo, en www.beyondunreal.com se puede encontrar amplia información al respecto, así como enlaces para la descarga de nuevos escenarios creados por la comunidad de usuarios.

A pesar del reciente lanzamiento de ambos juegos, ya hay gran cantidad de mapas y escenarios creados por jugadores, tanto para jugar online como offline, gracias en parte al esfuerzo de aficionados como los de www.freemonkey.com, que han creado una herramienta denominada MonkeyBuild que acelera la construcción y pruebas de nuevo código de UnrealScript a través de la creación de secuencias de código que se pueden ejecutar con facilidad cada vez que se necesitan. ■

TODO LO QUE PUEDAS IMAGINAR PARA PS2, XBOX 360, PSP, NDS...

9,99 €



CABLE HDMI - PS3

379,95 €



XBOX 360 + PES 2008

19,99 €



PELUCHES LOS SIMPSON

¡PRECIOS INCREIBLES!



REBAJAS EN JUEGOS

14,99 €



SKINS PS3

12,95 €



CARCASAS FRONTALES

79,95 €

Único volante compatible con PS3





DRIVING FORCE PRO

39,99 €

M3 DS REAL+Rumble P.

86,95 €



GH3 + GUITARRA

19,90 €



SKINS XBOX 360

28,99 €



Zapper Wii + Links C.T.

149,99 €



GP2X F-200

- *Expertos en Videoconsolas y Accesorios.*
- *Reproductores MP3 y Divx.*
- *Tuning para Consolas.*
- *Action Replay para PSP, NDS, PS2, GC...*
- *Venta Telefonica y por Internet.*

Otero Pedrayo 33, 27003 LUGO

http://www.discoazul.com - pedidos@discoazul.com

TLF: 902 363 853 - 982 220 556 FAX: 982 21 42 40

DISCOAZUL.com



FPS Creator 1.0 te permite iniciarte en la creación de shooters en primera persona

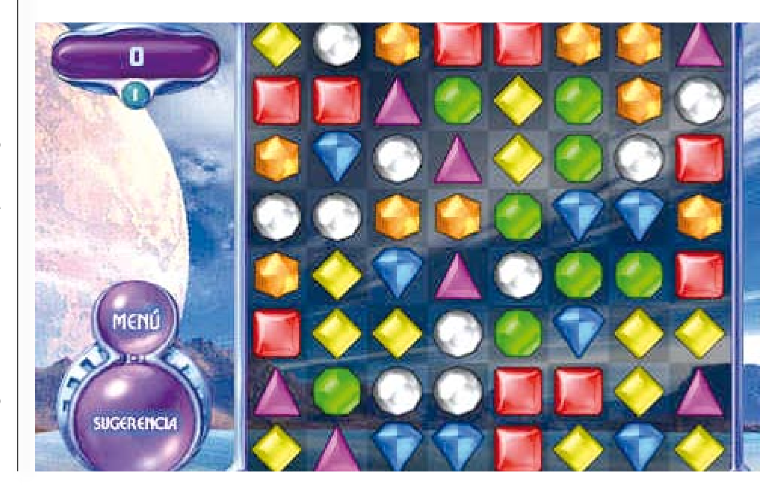
Crea tus propios Shooters

Por tan sólo 43.46€ puedes hacerte con FPS Creator 1.0, una herramienta que te permite crear juegos de acción en primera persona sin tener la más mínima idea de programación. Se trata de una aplicación totalmente visual con la que construir escenarios 3D es realmente sencillo. Una vez creado un nivel sólo tienes que poner armas, enemigos, objetivos, zonas de activación de eventos… Todo lo que disfrutas en tus juegos favoritos sin necesidad de saber nada de programación. Sus autores ofrecen además numerosos packs extra con modelos, armas, sprites y demás, así como vídeos con tutoriales para quienes puedan encontrarse un poco perdidos. Puedes adquirirlo y encontrar más información en: www.fpscreator.com.■

Xpadder implementa un sistema de control con pad en juegos sin soporte para ello

Juega a lo que quieras con un PAD

Xpadder 2007 - 09 es la última versión de un sencillo programa freeware que permite utilizar un pad en cualquier juego aunque éste no incluya soporte para ello, incluyendo los juegos para DOS ejecutables en entorno Windows, emuladores e incluso los online hechos en Flash o Shockwave. El controlador Xpadder emulará las pulsaciones de teclado y movimientos del ratón con el mando que tengas, incluso si posee Force Feedback, y permite además establecer múltiples perfiles de jugador y ofrece soporte para zurdos. Con respecto a ediciones anteriores ésta mejora la integración en el explorador, presenta cambios en el interfaz, ofrece más parámetros de línea de comandos y corrige algunos problemillas. Tiene como requisito mínimo Windows XP.■



Posiciones actuales de las ladders españolas en CB y ESL

Top 5 Gaming Spain





COUNTER STRIKE: SOURCE - 5ON5 LADDER

Pos.	Clan
1 ▲	Wizard e-Sports
2 ▲	OverGame eSports
3 ▲	Skillz e-Sports
4 ▲	team hitbox e-sports
5 ▲	Mystic e-Sports

CALL OF DUTY 4 S&D - 5ON5 LADDER

Pos.	Clan
1 ▲	overplay
2 ▲	extenSia
3 ▲	WinningExperience
4 ▲	4Frags.LnR
5 ▲	Nameless.cod4

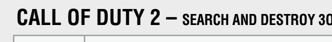
Datos correspondiente a Noviembre de 2007



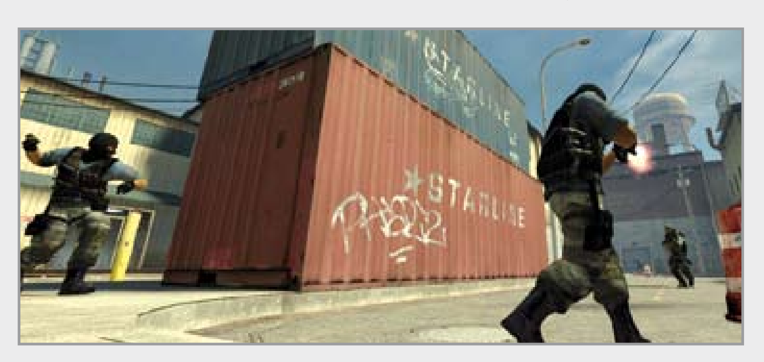
[Clan Base] http://clanbase.ggl.com

CALL OF DUTY 2 – SEARCH AND DESTROY 3ON3

Pos.	Clan
1 ▲	eXAIMERS
2 ▲	Fer.Me – Fear.Us
3 ▲	tecpoint
4 ▼	TeaM
5 ▬	Mile >>> TeaM



Datos correspondiente de Diciembre de 2007



GIGABYTE patrocina a x6tence.AMD

GIGABYTE apuesta por el nº1 en Gaming profesional





GIGABYTE ha llegado a un acuerdo con el Club X6tence para ser su patrocinador oficial durante esta temporada. GIGABYTE proveerá al club de los equipos oficiales de última generación para sus competiciones, proporcionando el soporte técnico necesario para que los jugadores profesionales de x6tence.AMD puedan competir con la última tecnología y el más alto rendimiento.

GIGABYTE, desde el inicios del 2006, ha establecido como prioridad el mundo del Gaming español, y ha sido una gran satisfacción haber alcanzado un acuerdo que permita estar con el nº1 indiscutible del Gaming español; el club x6tence. AMD, que ha demostrado su liderazgo a escala internacional.

GIGABYTE como líder en la fabricación de Placas Base y Tarjetas Gráficas, ha ido adaptando sus productos a los usuarios más exigentes y a los entusiastas del juego, ofreciendo cada vez más altos rendimientos junto con tecnologías exclusivas de GIGABYTE que han permitido mantener "fríos" los componentes así como alargar la vida útil de los equipos, tecnologías como Ultra Durable 2 y Silent Pipe 3.

Las buenas relaciones que mantienen ambas partes y la apuesta que GIGABYTE tiene por los jugadores de x6tence.AMD nos aseguran una muy buena temporada cargada de optimismo, en la que esperamos ver crecer al equipo así como el Gaming en España. GIGABYTE de la mano de X6tence.AMD es un buen comienzo y esperamos que por mucho tiempo.

Más información en:
www.giga-byte.es/
y www.teamx6tence.com/ ■

Conecta tu consola al PC

Juega en Alta Resolución 1680x1050

ÚNICO EN EL MERCADO
EXCLUSIVO
ÚNICO EN EL MERCADO

NPG Real Game Pro

REAL GAME PRO

Entrada de Alta Resolucion Y/Pb/Pr

Juega con la videoconsola en tu monitor con el PC apagado, en Alta Resolución

- Conversor con entrada de vídeo de alta calidad (Y/Pb/Pr)
- Soporta pantalla 16:9 ó 16:10
- Soporta 6 resoluciones, hasta 1680 x 1050
- Compatible con monitores CRT, TFT y LCD
- Plug & Play. No necesita software
- Función total de control remoto
- Diseño compacto
- Dimensiones (148x105x26 mm.)

OTRAS VERSIONES DISPONIBLES

Real Game Box

Real LCD TV & Game Box

COMPATIBLES
CON TODAS LAS VERSIONES DE VIDEO CONSOLAS

Wii XBOX 360 XBOX PlayStation NINTENDO GAMECUBE

PUNTOS DE VENTA:
BEEP
DISCOAZUL.com
PlayStation Center
DIVER TIENDA

NPG es marca registrada de P.G Technology. Todos los demás logotipos son propiedad de sus respectivos propietarios.

MÁS INFORMACIÓN:
P.G. TECHNOLOGY, S.A. - Tel. 902 501 406
info@npgtech.com - www.npgtech.com

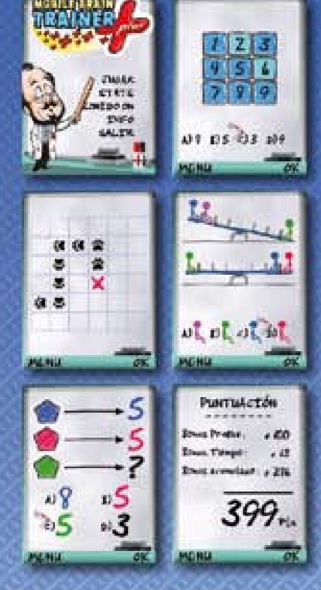
NPG®

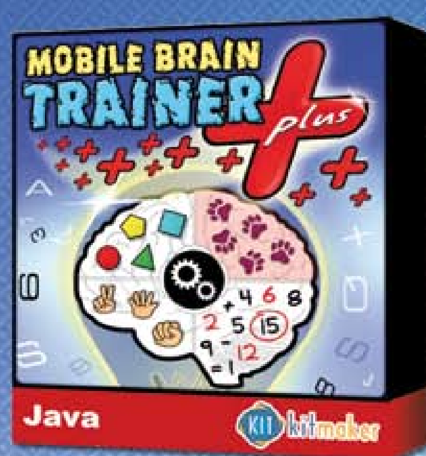


¡UN NUEVO DESAFIO PARA TU MENTE!

Por fin llega a los móviles la esperada y fascinante nueva edición de Mobile Brain Trainer. Los nuevos ejercicios son más interactivos, dinámicos y divertidos. Distribuidos en las categorías de lógica, cálculo y memoria, te permitirán ejercitar activamente tu cerebro y te proporcionarán horas y horas de diversión y desafíos mentales.

Envia al 5511
JUEGOCIB.BRAIN2





OTROS JUEGOS PARA EJERCITAR TU MENTE

Envía al **5511** el mensaje **"JUEGOCIB."** seguido de la clave del juego que quieras (Ejemplo: **JUEGOCIB.Sopa**)



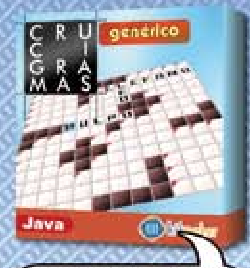
Entrena tu mente con las pruebas y juegos más divertidos.

Clave: Brain



Pásalo en grande con el juego de cartas más famoso.

Clave: SolitarioD



El pasatiempos más famoso ahora en tu móvil.

Clave: Cruci



Las mejores sopas de letras irán contigo allá donde vayas.

Clave: Sopa



El clásico juego de encajar bloques pero mucho más divertido.

Clave: Multrix



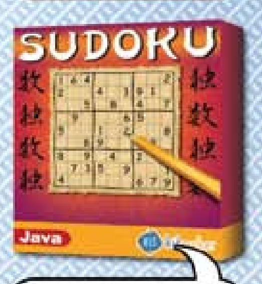
¿Serás capaz de repetir todo lo que Simon dice?

Clave: Simon



El nuevo pasatiempos de moda ya está aquí. Disfrútalo en tu móvil.

Clave: Kakuro



Juega en tu móvil a uno de los pasatiempos más populares.

Clave: Sudoku



Juego 100% adictivo que te dejará pegado a tu móvil.

Clave: Shangai



Juega sólo o con tus amigos vía Bluetooth con este gran clásico.

Clave: Flota



Descubre la palabra oculta y evita que te ahorquen.

Clave: Ahorcado



El juego de mesa más divertido ya en tu móvil.

Manda al 5511 GAMECIB.Party

Coste SMS: 1'2 € + iva. Apartado de correos 559 CASTELLÓN. JUEGOS JAVA: Móviles compatibles de las marcas ALCATEL, BENQ, BENQ-SIEMENS, LG, MOTOROLA, NOKIA, PANASONIC, SAGEM, SAMSUNG, SHARP, SIEMENS, SONYERICSSON. Party&Co es una marca registrada de Diset. Puedes ver todos los modelos compatibles en www.kekuko.com



1946, los años dorados de la aviación

En el mundo de la simulación aérea de combate, han existido un buen puñado de productos destacables, con un éxito realmente impresionante. De entre todos ellos, quizás dos de los que más brillan con luz propia son la saga IL2 de Oleg Maddox, y el que nos ocupa en este mes: Falcon 4. Una leyenda que desde sus inicios en 1998, y en la actualidad, sigue siendo un producto a batir. Vamos a analizar los aspectos más destacados de esta joya cuya historia es digna de las mejores novelas de intriga. Una historia que, lejos de acabar, sigue más viva que nunca.

Entrando en situación

Vamos a ponernos en situación. Años cuarenta del pasado siglo XX. Música de Glen Miller al fondo. Una fiesta donde los soldados bailan con las enfermeras mientras al fondo vemos un par de "warbirds" y un bombardero cuatrimotor B-17. Olor a gasolina de 100 octanos y el ronroneo suave de un motor Rolls Royce Merlin de doce cilindros refrigerado por agua. ¿Lo vas captando? Sí señor, es una base aérea aliada durante la Segunda Guerra Mundial. Al otro lado del Canal, un grupo de jóvenes pilotos alemanes se suben a bordo de sus monturas, los Messerschsmitt Bf-109 y los Focke Wulf FW190 entre otros. Se acerca una nueva jornada de combates en los cielos. Cientos de aviones se verán las caras a veinte mil o treinta mil pies de altura en una guerra que está oculta para todos excepto para esos jóvenes.

La Segunda Guerra Mundial fue una contienda donde la supremacía aérea fue la clave para muchas victorias, y su pérdida una consecuencia desastrosa para cualquier ejército. Los viejos biplanos de la guerra de 1914-18 apenas si habían tenido alguna influencia en la mayoría de acontecimientos, y, aunque eran útiles, sobre todo en tareas de reconocimiento, se mantenían como un duelo entre caballeros. Leyendas como el Barón Rojo, eran ya historia del pasado. En 1940 la caballerosidad se había perdido, y la destrucción sistemática del enemigo desde el aire, ya estuviese éste volando o en tierra, eran la clave. Pero además, la Segunda Guerra Mundial vio el uso de la aviación como arma estratégica, para la destrucción de fábricas, puentes, ciudades, y cualquier otro recurso del enemigo. Finalmente, la bomba atómica demostró lo que un simple avión, con una sola bomba, podía hacer: cambiar el curso de la historia para siempre.





IL2 Sturmovik: 1946, entrando a tus seis





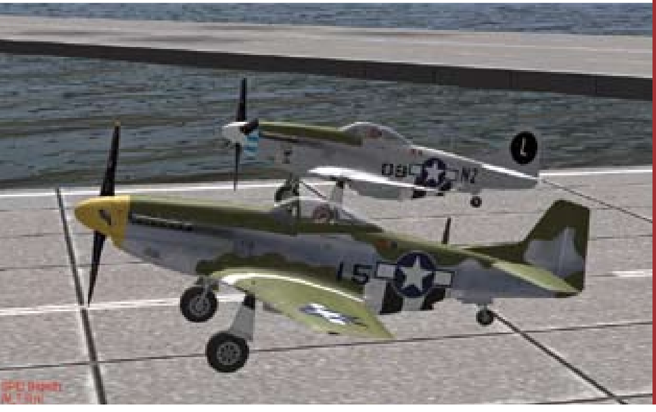
El simulador IL2 Sturmovik: 1946 es un compendio de una saga de simuladores creados por el ruso Oleg Maddox y su equipo, que empezaron a comercializarse hace unos años, y que aparece con novedades y mejoras tanto a nivel gráfico como de escenarios y aviones. Son más de trescientos los distintos aviones que podemos ver en escenarios de todo el mundo recreados con gran detalle y que abarcan toda la Segunda Guerra Mundial más una hipotética campaña en 1946, el clásico "what if" (qué hubiese ocurrido si...) en el que los aliados firman una paz con Alemania en 1944 tras la muerte de Hitler (que sí fallece en este escenario en el atentado del 20 de julio de 1944), y que obliga a los rusos a combatir solos contra los alemanes. Esto da pie a añadir aviones muy curiosos, algunos casi de fantasía, que sólo fueron diseños y bocetos en algunos casos.

Por lo demás, IL2 Sturmovik: 1946 comprende los siguientes productos en un solo DVD: IL2 Forgotten Battles; Ace Expansion Pack; Pacific Fighters; Pe-2; Manchuria, y la propia expansión 1946. Cientos de aviones para volar de gran cantidad de países, entre ellos Estados Unidos, Gran Bretaña, Italia, Alemania, La Unión Soviética, Japón, o Francia, tanto bombarderos como el Heinkel 111 o el Stuka Ju-87, como cazas tan emblemáticos como el Zero, el Spitfire, el Bf109, el Mustang, y docenas de otros modelos, incluyendo el primer reactor que entró en combate: el Me-262, y el primer avión cohete, el Me-163 Komet.

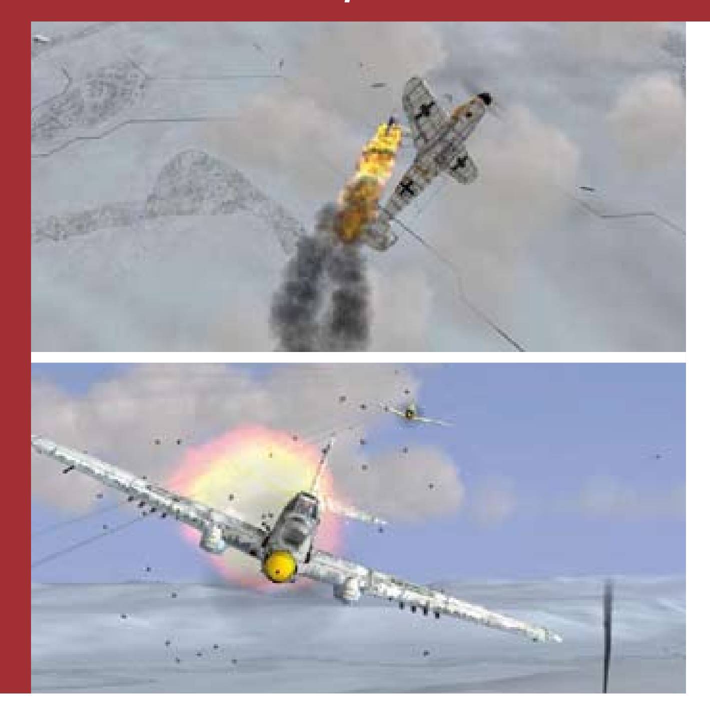
Entrando en combate con misiones y campañas

Las misiones y campañas de IL2 Sturmovik: 1946 son muy amplias y comprenden una gran cantidad de aviones, épocas, y momentos decisivos de la historia. Batallas como la de Midway, el ataque a Pearl Harbor, o los duros enfrentamientos en el este durante la campaña rusa, están representadas tanto en misiones únicas como en campañas completas semidinámicas. Por semidinámicas queremos decir que existe un cierto componente de azar, no son dinámicas pero podemos vivir diferentes situaciones dependiendo del tipo de avión, el escenario, el año, e incluso si empezamos como un simple teniente o un coronel jefe de ala. En todos los casos, los combates serán muy intensos, con docenas de aviones a nuestro alrededor, artillería antiaérea, focos que nos persiguen de noche, etc, y teniendo que esforzarnos muy duro simplemente para no perdernos, tal como ocurría en la realidad. Tendremos que conservar nuestro armamento para no desperdiciarlo, y recordar que tenemos una misión que cumplir, y que otros objetivos deben olvidarse. Lo importante es la misión y volver enteros, y os aseguramos que vais a sudar. Por supuesto, se puede ajustar la dificultad, pero recomendamos tener todo o casi todo al máximo de realismo para sentir de verdad cómo era aquel infierno en las estepas rusas o también en las inmensidades del Océano Pacífico, teniendo que volver a un pequeño portaaviones y apontar en una cubierta atestada de aviones, con nuestra aeronave agujereada y dando botes como un canguro. Sin duda, es absolutamente necesario mantener la frialdad. No es sencillo y lleva tiempo, pero nadie dijo que ser piloto iba a ser como matar marcianitos. Esto es un simulador de combate realista, no un juego de móvil. Por supuesto, un joystick de tres ejes es fundamental.





Modelo de vuelo y de daños, o cómo acabar ardiendo y lleno de agujeros

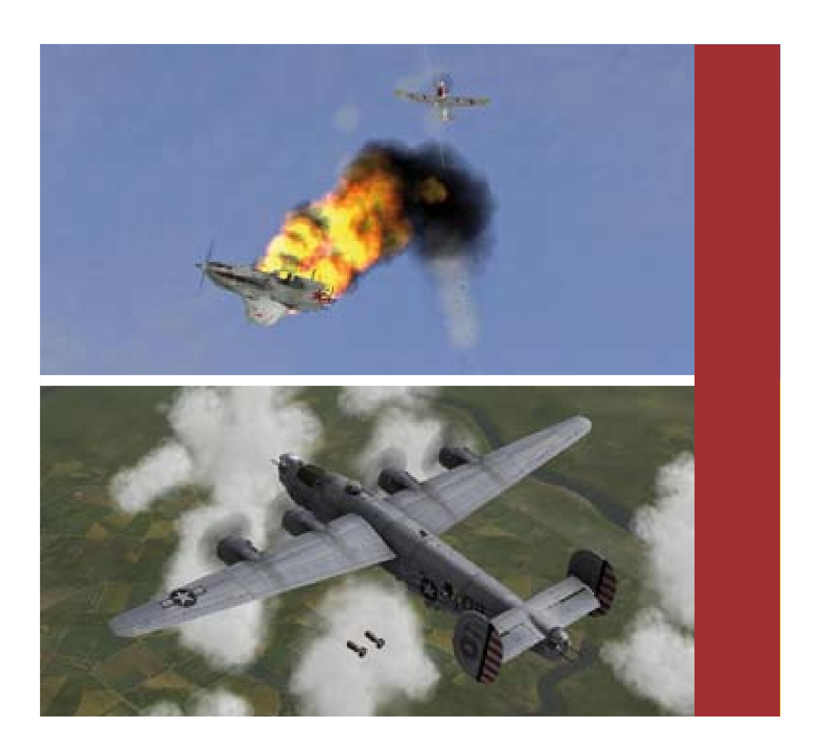


No importa lo bueno que seas; en el combate aéreo, siempre habrá alguien mejor que tú. Puede ser un avión de la inteligencia artificial, bastante buena, o un piloto humano volando online. Lo importante es que tendrás que aprender a dominar las mismas tácticas de combate aéreo y aire-tierra que tuvieron que aprender aquellos pilotos de los años treinta y cuarenta. El avión no es un X-Wing de Star Wars, ni mucho menos. Es un aparato de varias toneladas que vuela gracias a un potente motor de explosión, y que va equipado con ametralladoras y cañones, bombas y cohetes. Y se comporta como uno puede esperar que lo haría un avión de la época. Aquí no hay retrocohetes, ni lasers, ni radares, ni GPS, ni MP3s, ni servicio de azafata a bordo. Es trabajo del piloto mantener al avión en el aire, y dependiendo del avión se van a requerir técnicas muy distintas. No es lo mismo pilotar un dulce Spitfire que un agresivo P-51 Mustang o que el complejo y muy eficaz FW190. Además, tendremos que conocer bien a nuestro adversario, aprender a dominar nuestros puntos fuertes y sus puntos débiles, y sacar toda la ventaja posible a nuestra montura.

Si conseguimos colocarnos a “las seis” de nuestro enemigo, es decir, detrás suyo, podremos intentar derribarlo con nuestro armamento. Cosa fácil de decir, no tan fácil de hacer. Porque el contrario no se estará quieto, a no ser que quiera ser pasto de las llamas, y calcular mental-

mente el tiro de una aeronave contra otra, volando muchas veces a más de 700 km por hora, y realizando todo tipo de maniobras. Es algo que requiere mucha práctica y tiempo. Sin embargo, el instinto, tras los primeros fracasos, irá en nuestra ayuda, y poco a poco iremos consiguiendo los primeros derribos. No será fácil, pero nadie dijo que ser piloto de caza o bombardero fuese tomarse una cerveza.

Los impactos no son "doy y derribo", ni mucho menos. Se tiene en cuenta: la gravedad, que altera la trayectoria de los proyectiles. El ángulo de tiro, la deflexión (el ángulo entre nuestro avión y el contrario), y por supuesto el peso de cada proyectil, su capacidad explosiva, así como el punto de impacto, ya que no es lo mismo dar a un ala que al depósito de combustible o naturalmente al piloto. Los daños se producirán en la zona de impacto y tendrán consecuencias reales en los sistemas del avión. La pérdida de una parte de un ala por ejemplo cambiará la dinámica de vuelo, y un impacto en el motor puede hacerle perder potencia, o un impacto en el circuito de refrigeración puede hacer que el motor se caliente como una playa caribeña. Deberemos entonces vigilar los instrumentos con sumo cuidado y verificar que cualquier daño no nos obliga a lanzarnos en paracaídas. No hay nada peor que acabar con el objetivo y ser derribado en zona enemiga, donde pasaremos probablemente el resto de la guerra en un bonito hotel picando piedra.



Vuelo online, la clave más brillante de IL2 Sturmovik: 1946

Las misiones y la campaña para un solo piloto quedan oscurecidas cuando el piloto entra en un escuadrón o ala virtual y comienza a volar online con un grupo de pilotos virtuales. En ese momento se comprueba que volar con amigos en misiones hechas a mano, sean históricas o inventadas, o volar durante semanas o meses campañas enteras, es el verdadero santo grial del simulador. Actualmente, literalmente miles de pilotos de todo el mundo vuelan online diariamente, en combates que van desde un simple dogfight (combate entre cazas) hasta complejísimas misiones que duran varios días o semanas.

Para ello se organizan en Internet los Escuadrones Virtuales, páginas web completas de información y de foros con todo tipo de detalles a tener en cuenta para mejorar nuestra técnica de vuelo. Técnicas aire-aire y aire-tierra, ejercicios, misiones de práctica, incluso verdaderas academias virtuales con sus instructores. Los pilotos organizan el vuelo, cada cual en su casa, usando un software de comunicaciones, normalmente Teamspeak 2, y empleando cascos y auriculares para las comunicaciones. Días antes el líder del vuelo explica con detalle cuál va ser la próxima misión y el papel que va a llevar a cabo cada avión y su piloto, lo que se llama el briefing. Llega el día, se vuela la misión, se graba, y luego se analiza con detalle en el llamado debriefing. Cada piloto anota sus éxitos y fracasos, y los líderes ayudan a los novatos a entender qué han hecho mal y qué han hecho bien. Sin duda, cuando se ha probado el vuelo online, las misiones offline no son más que una práctica sin más para los pilotos.





A la venta en España

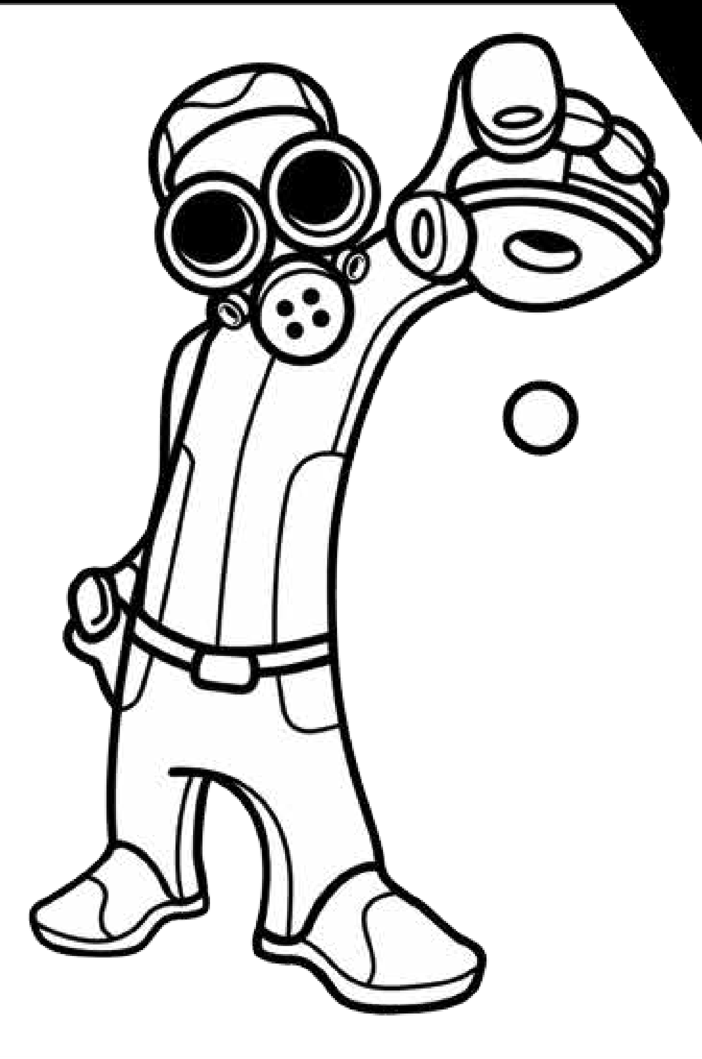
Ubi Soft, distribuidora de IL2 Sturmovik: 1946, se ha hecho de rogar, pero por fin, tras once meses de retraso, distribuye este simulador en España, dentro de la línea Codegame, a 19,95€. A ese precio sin duda podemos tener el que es el mejor software de aviación de combate de la Segunda Guerra Mundial, toda una leyenda, hasta la salida, el año que viene, de Storm of War: Battle of Britain, también del ruso Oleg Maddox. Un simulador que nadie debería perderse si quiere conocer los entresijos de lo que fueron los combates de aquellos duros años.

BY GAMERS FOR GAMERS

"TIENDA GAMER Nº1 EN ESPAÑA"

WWW.4FRAGS.COM

CIBERGAMERS
GRATIS CON TUS PEDIDOS



























PLANTRONICS.
SOUND INNOVATION

Ratones, alfombrillas, teclados, auriculares, refrigeración pc, cajas pc...

ACCESORIOS PARA JUGADORES

ENVÍOS 24 HORAS

4Frags.com es propiedad de; Progamer,SL Ronda de la Bobila, 36 Pol Ind Pla de Romani 08180 Moia (Barcelona) Telf: 93 820 92 92



¡UN NUEVO DESAFIO PARA TU MENTE!

Por fin llega a los móviles la esperada y fascinante nueva edición de Mobile Brain Trainer. Los nuevos ejercicios son más interactivos, dinámicos y divertidos. Distribuidos en las categorías de lógica, cálculo y memoria, te permitirán ejercitar activamente tu cerebro y te proporcionarán horas y horas de diversión y desafíos mentales.



Envía el mensaje
JUEGOCIB.BRAIN2
al **5511**



Coste SMS: 1'2 € + iva. Apartado de correos 559 CASTELLÓN. JUEGOS JAVA: Móviles compatibles de las marcas ALCATEL, BENQ, BENQ-SIEMENS,LG, MOTOROLA, NOKIA, PANASONIC, SAGEM, SAMSUNG, SHARP, SIEMENS, SONYERICSSON. Encontrarás todos los modelos compatibles en www.kekuko.com

MEMORIAS DE IDHUN

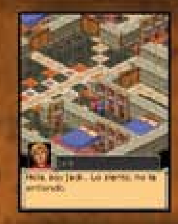
Un universo de fantasía en tu móvil

Vive con tu móvil las mágicas aventuras del exitoso libro MEMORIAS DE IDHÚN. En este increíble juego de rol te pondrás en la piel de un joven guerrero que tiene que luchar por la supervivencia de la magia. Para ello deberás encontrar los últimos ejemplares de dos especies mágicas: un dragón y un unicornio.





- *Más de 20 personajes*
- *10 Ambientaciones distintas*
- *Original sistema de lucha*
- *Diferentes puzzles y acertijos*







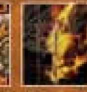

Envía ***JUEGOCIB.IDHUN*** *al* ***5511***

Personaliza tu móvil con Memorias de Idhún

FONDOS y ANIMACIONES

Envía al **5511** **"CIB."** seguido del fondo o animación (Ejemplo: **CIB.Trasgo**).

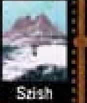
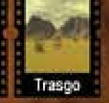

Idhun

Feericos

Lucha

Domivat

Kirtash

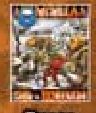
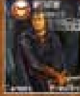
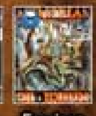
Jack

Victoria

Szish

Trasgo

TEMAS



Envía al **5511** **"TEMACIB."** seguido del tema que quieras (Ejemplo: **TEMACIB.Idhun**).


Trasgo

Kirtash

Feericos


Coste SMS: 1'2 € + iva. Apartado de correos 559 CASTELLÓN. FONDOS Y ANIMACIONES: Móviles con MMS y WAP. TEMAS: MOTOROLA (128x128, 176x220 y 240x320) SONY ERICSSON (128x128, 128x160, 176x220 y 240x320), NOKIA serie 40 y NOKIA serie 60 JUEGOS JAVA: Móviles compatibles de las marcas ALCATEL, BENQ, BENQ-SIEMENS,LG, MOTOROLA, NOKIA, PANASONIC, SAGEM, SAMSUNG, SHARP, SIEMENS, SONYERICSSON. Encontrarás todos los modelos compatibles en www.kekuko.com

NOKIA TRANSFORMA N-GAGE EN UN SERVICIO DE JUEGO PARA TODOS SUS CLIENTES

UNA NUEVA PLATAFORMA DE JUEGO EN MÓVILES

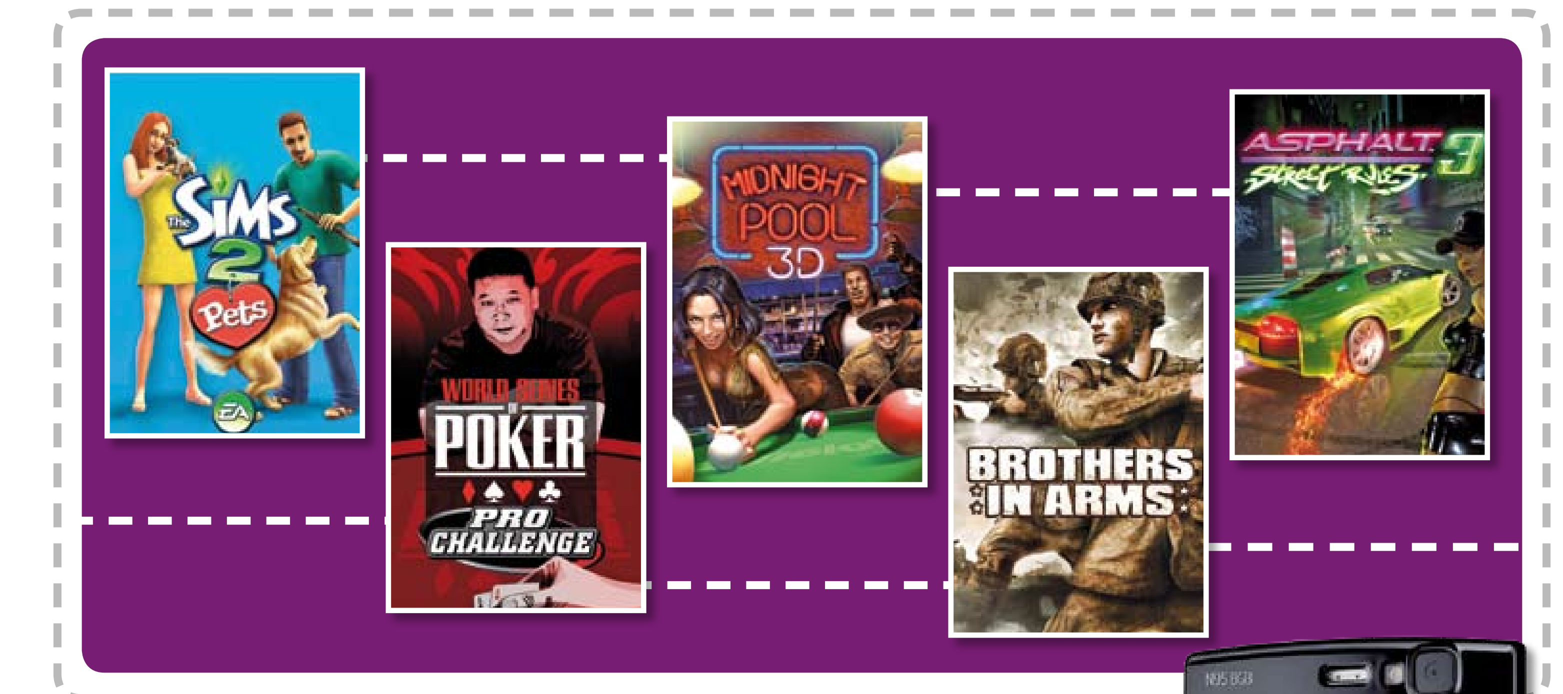
Los usuarios de los diferentes terminales de Nokia tendrán en pocas semanas la oportunidad de acceder a todo un nuevo universo de juegos para móviles de la mano de N-Gage, que desechado el concepto de dispositivo de juego se ha convertido en una plataforma de juegos de calidad muy superior.

Desde mediados de diciembre, todos los usuarios de los N81 podían descargar la aplicación N-Gage para sus móviles y disfrutar de media docena de títulos. Ellos forman parte de un programa de prueba final de la plataforma, que será de acceso público alrededor de febrero.

El avance tecnológico desde que el dispositivo N-Gage viera la luz ha sido tremendo: ahora los dispositivos móviles ofrecen un rendimiento mucho mayor en todos los aspectos, así como acceso a cantidades de memoria increíblemente superiores a las que había entonces. Esto, unido a la reducción de los costes de la navegación online y a las posibilidades que ofrece la conexión Wi-Fi y el acceso a PC, ha hecho posible que la plataforma de juego N-Gage se extienda hacia múltiples dispositivos.



Nokia N81



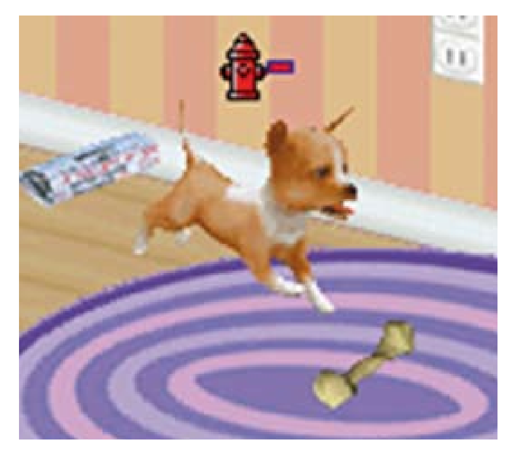
Gracias a la enorme base instalada de Nokia en todo el mundo y a la potencia del hardware de sus terminales, la experiencia de juegos en móviles va a cambiar drásticamente. Por ello no sólo la propia Nokia editará juegos de creación propia, sino que muchos de los desarrolladores y editores habituales también lo harán: Gameloft, EA Mobile, LucasArts, THQ Wireless, Glu, Capcom, Digital Chocolate, Vivendi Games Mobile, India Games y I-Play son sólo algunos de los que ya han anunciado su adhesión a la iniciativa con la producción de títulos específicos para la plataforma N-Gage.

Una rápida visita al portal de N-Gage (www.n-gage.com) sirve para desvelar a los usuarios algunas de las posibilidades de la plataforma: amigos, juegos, mensajes, gestión de juegos, perfiles con logros y progreso personal, amigos online disponibles para jugar y un Showroom desde el que será posible descargar demos de los juegos.

Las demos no son algo habitual en móviles, pero Nokia ha decidido incorporarlas a la plataforma para que los jugadores puedan probar (a veces con límite de tiempo, otras con limitación de acceso a un nivel) los diferentes títulos disponibles. El motivo es que el precio de compra de estos juegos estará entre 7 y 10€, muy por encima de los 3€ habituales que el usuario paga por un juego de móvil. Además, estamos



Nokia N95/N95 8GB







Nokia N93

hablando de aplicaciones que pueden tener 32 MB o más, de modo que, salvo que se descarguen desde la propia web (con cargo directo a la factura del operador o a tarjeta de crédito) y se transfieran al móvil vía Wi-Fi o BlueTooth, el tiempo de descarga puede alcanzar hasta 45 minutos.

Los títulos ya anunciados incluyen juegos de todo tipo para toda suerte de usuarios: Creatures of the Deep es un juego de pesca, Asphalt Street Rules es de carreras urbanas, Snakes Subsonic es la evolución del clásico Snakes, Mile High Pinball rescata las máquinas del millón, Brothers in Arms recupera la estrategia táctica en entornos bélicos, Los Sims 2 Mascotas acerca al móvil este simulador social de una manera nunca vista antes en esta plataforma, One es un juego de lucha, Brain Challenge está en la línea de los populares juegos de entrenamiento mental...

La lista es notable y crecerá durante los próximos meses con lanzamientos que serán simultáneos en N-Gage y otras plataformas, tales como Star Wars The Force Unleashed, el esperado juego de nueva generación de Star Wars que, en teoría, debería llegar en febrero o marzo.

Nokia también ofrecerá fórmulas de alquiler de juegos por 1 ó 2€ con la esperanza de atraer a más usuarios hacia la plataforma. En este sentido también están desarrollando juegos que aprovechan otras capacidades de los terminales, como la música y la cámara, así como juegos en los que la creatividad del usuario se potenciará para crear otros juegos que podrá compartir con otros usuarios.





5 Card Slingo Poker

¿Unir el poker con mas juegos de azar? ¡Todo un acierto!

5 Card Slingo Poker, un videojuego que supone una mezcla entre, el que posiblemente es el mejor juego de poker del momento: Poker Gurú con Negreanu, y otro de los juegos más adictivos y descargados de la misma marca: Slingo Bingo. El resultado es una mezcla que sale potenciada por ambos títulos.

Combina la diversión acelerada de los juegos puzle con la estrategia del póquer. Empezarás tu viaje en Jamaica y descubrirás los casinos más famosos en Las Vegas, Londres, Beijing y Monte Carlo. El videojuego tiene 25 niveles con desafíos únicos Pese a que puede parecer complicado, los ontroles muy fáciles y tiene un modo tutorial interactivo. Como avance te diremos que puedes conseguir manos puntuables en tres direcciones: horizontalmente, verticalmente, e incluso en diagonal. Recomendable.■

FICHA TÉCNICA
Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Puzzles
Web: www.iplay.com
PUNTUACIÓN 88







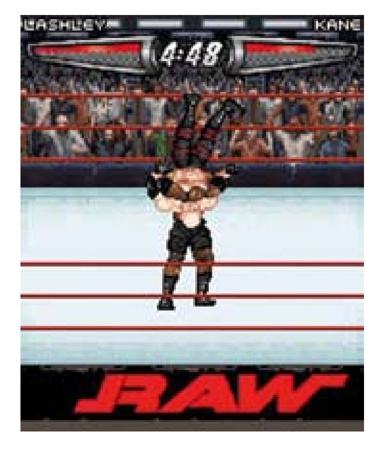


WWE Smackdown vs Raw

Saca músculo y salta al ring para demostrar quién es el amo

WWE Smackdown vs Raw demuestra que el deporte del Wrestling está en forma tanto en EEUU como en España. Uno de los secretos del juego es la posibilidad de que sus usuarios puedan crear y customizar sus propios luchadores WWE. De esta manera, hasta una docena de superestrellas de la lucha libre (Cena, Bastista, El Enterrador, Kane…) se encuentran a disposición de los jugadores para enfrentarse a una gran variedad de luchadores personalizados. El juego acierta en temas como distintos niveles de dificultad, dirigidos a jugadores novatos o más experimentados, combinados con gráficos en dos y tres dimensiones en función del terminal. La sencillez en el sistema de control de sus personajes, imprescindible en un juego para móvil, también acompaña. Gráficamente, flojea y es que es un juego con muchas pretensiones para un móvil■

FICHA TÉCNICA	
Precio: 3€	
Descarga: Consultar operador	
Género: Deportivo	
Web: www.thqwireless.com	
PUNTUACIÓN	82









SMACK DOWN VS RAW 2008

ENVÍA CIBERTHQ AL 5511
Y PARTICIPA EN EL SORTEO
DE 6 VIDEOJUEGOS DE LA
PLATAFORMA QUE TU ELIJAS*

* Plataformas disponibles:
PS3, PS2 y Xbox 360
Coste SMS 1,20 €



Bubble Town

La vuelta de un clásico que engancha desde el primer disparo

Tu misión es clara: salvar a Borb Bay de la catástrofe en este juego de puzle arcade extremadamente adictivo. Tienes que lanzar a los pequeños borbs desde el cañón y unir 3 o más del mismo color. El sistema es conocido por toros vosotros. Sin embargo, esta versión incluye nuevas características que lo hacen mucho más interesante. Bubble Town supone una nueva vuelta de tuerca a un género ya conocido por todos, pero que resulta realmente atractivo con nuevas mejoras: como perspectivas diferentes, mayor dificultad, extras o pruebas con jefes finales de fase.

En cuanto al apartado negativo, si tiene alguno, podemos comentar que no exprime las capacidades gráficas de los terminales de última generación. Sin embargo, esto asegura su compatibilidad con más móviles y aumenta las posibilidades que el tuyo soporte este divertido videojuego. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: 3€r
Descarga: Consultar operador
Género: Habilidad
Web: www.iplay.com

PUNTUACIÓN 87









Nitro Street Racing

Los juegos de coches en el móvil han venido para quedarse

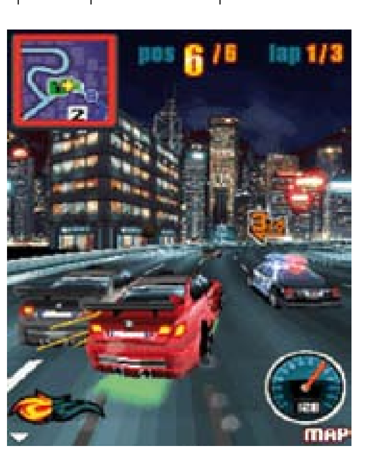
Los teléfonos móviles ya atesoran un buen número de videojuegos de coches. Marcas como I-play, EA Mobile o THQ Wireless han salido exprimir como nadie los últimos avances en gráficos 3D de estos terminales. Ahora Glu, ofrece un título que te permite competir con las bandas más rápidas de la ciudad, con los 10 coches favoritos de los adictos al tuning. Podrás elegir entre los deportivos oficiales de BMW, Cadillac, Nissan, Peugeot, Subaru, Ford, Honda, Volkswagen y Chrysler. Podrás conducir por una ciudad entera en 3D. La libertad de movimientos es total por la ciudad, donde podremos realizar más de 40 carreras y desafíos.

El juego tiene buen aspecto gráfico, y aunque el motor de las físicas es algo limitado, resulta una simulación divertida, que nos hará pasar buenos ratos. Sobre todo con la personalización del vehículo. Recomendable.■

FICHA TÉCNICA

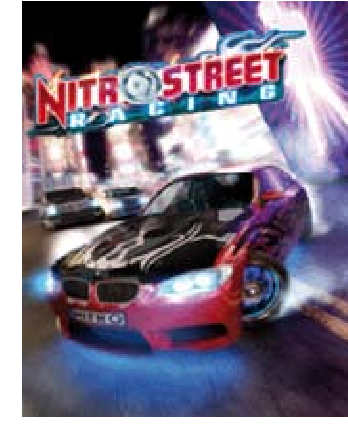
Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Carreras
Web: www.Glu.com

PUNTUACIÓN 85

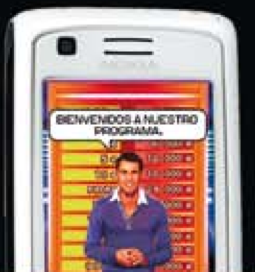








¡imprescindibles!



Para bajarte cualquiera de estos juegos manda un SMS gratuito con el código IMPRESCINDIBLES al 222

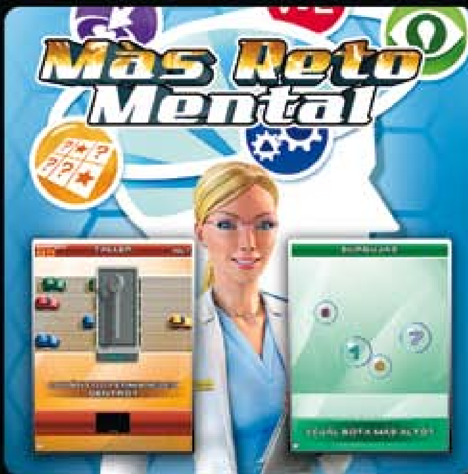
Sólo clientes Orange













¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!













Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222



© 2007 Gameloft. Todos los derecehos reservados. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas de Gameloft. Basado en el programa de televisión de Telecinco "Alá Tú" producido por Gestmusic Endemol Sau. Todos los Derechos Reservados. Gameloft, Pro Rally Racing, Bubble Bash y Brain Challenge son marcas registradas de Gameloft en EE.UU y/o otros paises.Prince of Persia Classic: Todos los derechos reservados. Publicado por Gameloft bajo licencia de Ubisoft Entertainment. Basado en Prince of Persia® creado por Jordan Mechner. Prince of Persia es una marca registrada de Jordan Mechner usada bajo licencia. Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment. © 2006 Gameloft. Publicado por Gameloft bajo licencia de Ubisoft Entertainment. Petz, Ubisoft y el logo Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en EE.UU y/o otros paises. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas de Gameloft en EE.UU y/o otros paises.

Precio de la descarga: 3 €. PVP con IVA: 3,48 €. Precio del tráfico de datos: 0,50 €. PVP con IVA: 0,58 €. PVP válidos para Península y Baleares. Consultar precios para Canarias, Ceuta y Melilla.





Beowulf: La Leyenda

El mítico guerrero revive para afrontar los más terribles peligros

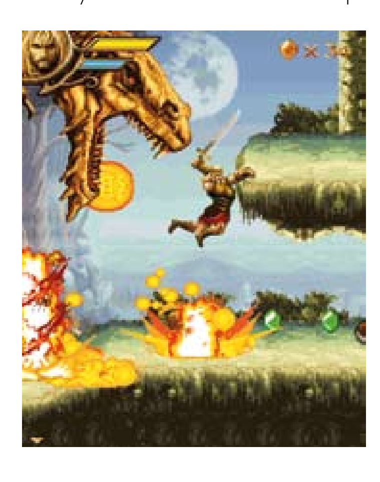
La película de reciente estreno ha destacado por la combinación de imagen real y animación con técnicas de visionado 3D para narrar una leyenda épica europea. Gameloft la recrea en esta adaptación a móviles, que recoge los mejores momentos del filme y los convierte en niveles jugables. Así, monstruos gigantes, dragones y serpientes marinas se cuelan en la pantalla del móvil, donde Beofwulf tendrá que mostrar toda su ferocidad y habilidad para dar cuenta de ellos.

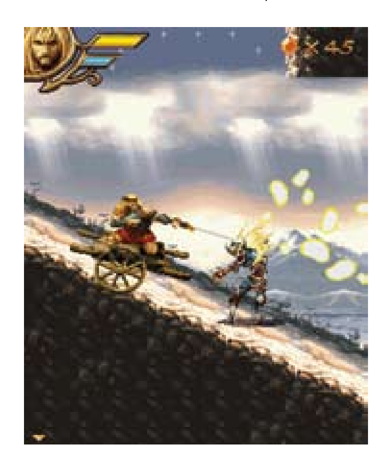
Para hacerlo tendrá que aprovechar los elementos de su entorno, totalmente interactivo, que confieren a cada batalla un desarrollo diferente. También dispone de más de quince movimientos especiales con los que desatar poderosos ataques que diezmarán al enemigo. Beowulf es una intensa aventura de acción 2D con un factura técnica impecable que deja muy buen sabor de boca. ■

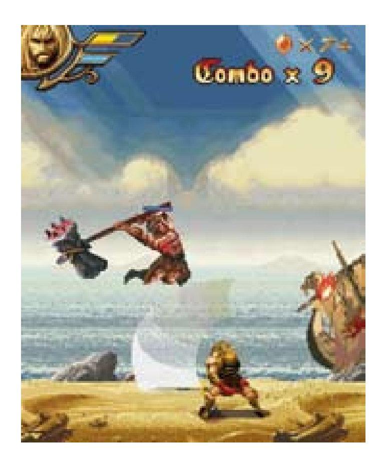
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Aventura de acción
Web: www.gameloft.es

PUNTUACIÓN 89









2007 Real Football

Máxima atención al detalle

Endosado por Puyol, Gerrard y Vieira, nada menos, la edición 2007 de Real Football posee licencia de la FIFPRO, por lo que los nombres de los jugadores son totalmente reales. Ellos componen los más de cien equipos que se incluyen para poder participar en todos los campeonatos de la temporada en los nueve modos de juego distintos que aseguran la larga vida del título.

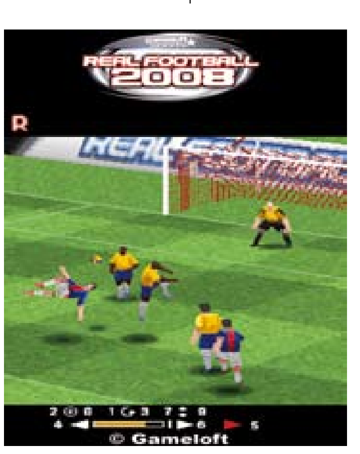
No se han escatimado esfuerzos para plasmar toda la emoción del fútbol, así que encontramos hinchas, entrenador, comentarista y celebraciones de los goles. Esto no ha hecho que se pierda de vista lo que importa de verdad: un control sencillo con el que poder ejecutar con toda facilidad las jugadas más vistosas: chilenas, elásticos…

El apartado visual se ha cuidado sobremanera, con detalles como diseños de camisetas y zapatillas. Todo un lujo en tu móvil. ■

FICHA TÉCNICA

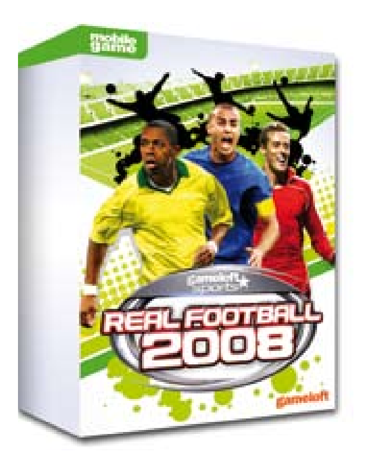
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Deportes
Web: www.gameloft.es

PUNTUACIÓN 90









DAKAR™
2008

vive la aventura del desierto en tu móvil

Envía un SMS* al **5511**
con la palabra **CGEA**
y participa en el sorteo
de 2 relojes FOSSIL
personalizados EA SPORTS

*Coste de la llamada 1,20€

Envía un SMS gratis
con DAKAR al 222

O descárgatelo en
Orange World > Videojuegos









Kasparov Chess

Atrévete a desafiar al mejor jugador de ajedrez del mundo

Apto para jugadores de cualquier nivel, Kasparov Chess ofrece desafíos para todo el mundo. Cabe destacar su apartado multijugador, sin duda una de las ideas más interesantes que se podían aplicar a un juego de estas características en móviles. El propio Kasparov ha participado en el diseño, que cuenta con una inteligencia artificial que hay sido calificada como la mejor jamás vista en móviles.

El juego online en tiempo real permite enfrentarse a jugadores de todo el mundo, pero también es posible hacerlo por turnos o por correspondencia, con un máximo de quince partidas abiertas al mismo tiempo. El nivel de dificultad es escalable y se ofrecen visualizaciones 2D y 3D, así como cinco juegos de piezas diferentes para colocar sobre el tablero. Todo con un sencillo sistema de control que permite estar jugando con unas cuantas pulsaciones. ■

FICHA TÉCNICA

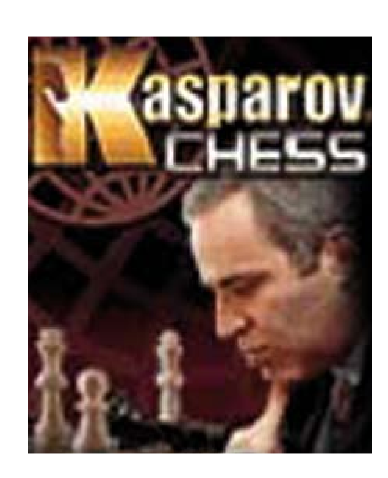
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Carreras
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 93









Brain Sanity

Una locura de juego

Los autores de FASTER ya tienen nueva criatura: Brain Sanity es un adictivo juego de puzles con una opción online que incluye enfrentamientos de dos contra dos.

Con la excusa de ser cirujanos tenemos que elimitar los virus de las veinte zonas en que han dividido el cerebro y que se corresponden con los niveles que incluye el juego. Hay cuatro niveles de dificultad y al superar el modo historia se desbloquean nuevos modos de juego, sumando un total de tres. A ellos hay que añadir el mencionado multijugador, que también dispone de una modalidad para competir por puntos y la posibilidad de subir las puntuaciones a un ranking.

Brain Sanity es de esos títulos que demuestra que más vale maña que fuerza, ofreciendo diversión en estado puro sin necesidad de grandes licencias ni franquicias que lo avalen. ■

FICHA TÉCNICA

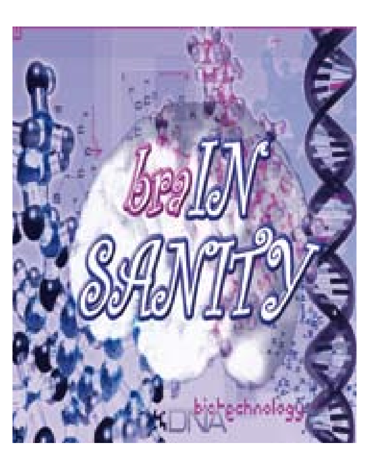
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Puzles
Web: www.digitalkickers.com

PUNTUACIÓN 90









MÓVILES DE ÚLTIMA GENERACIÓN
A LOS MEJORES PRECIOS EN
WWW.DTKSERVICIOS.COM
Y GANA UN

NOKIA N 76



ENVÍA UN SMS AL

5511 CON LA PALABRA DTK*

*COSTE DEL SMS 1,20 € + IVA

DTK
www.dtkservicios.com

www.dtkservicios.com

Las Vegas Nights

A la estela de Los Sims

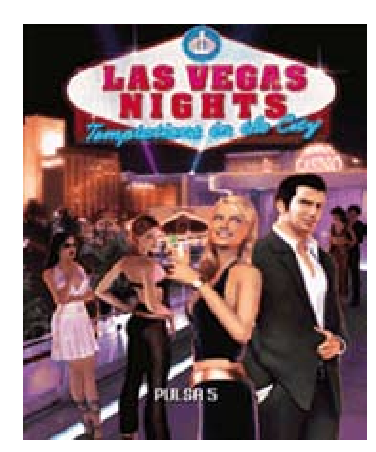
La saga de Los Sims ha influido en todas las plataformas y en los móviles no iba a ser menos. Estamos hablando, como no, de la última entrega de la serie Night, una de las licencias más célebres de los juegos de simulación social para móvil. La principal baza de Las Vegas Nights es el humor. Es un juego extravagante y divertido, con momentos, lugares y diálogos, en ocasiones, desternillantes. El juego permite una total libertad de movimiento en los escenarios y también permite interactuar con tu entorno de multiples maneras. En esta versión podrás codearte con los famosos, sus dobles o los gángsters de la ciudad. Hay minijuegos variados de música y baile, póquer, blackjack. El juego destaca por invitarte a participar en disparatadas misiones. Un divertido título estilo Sim que además te hará sacar unas sonrisas. ■

FICHA TÉCNICA	
Precio: 3€	
Descarga: Consultar operador	
Género: Simulación	
Web: www.thqwireless.com	
PUNTUACIÓN	78







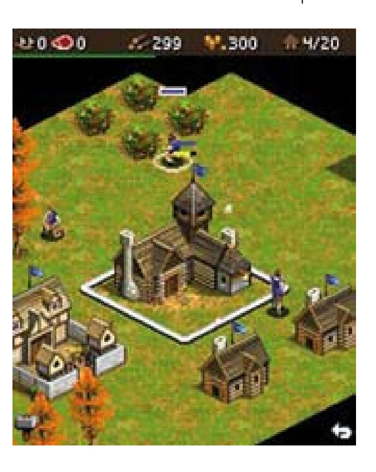


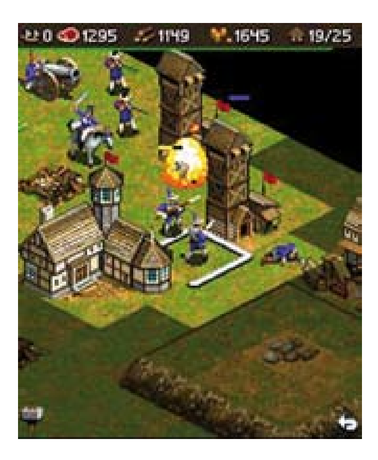
Age of Empires III

Un clásico del PC ahora en el móvil

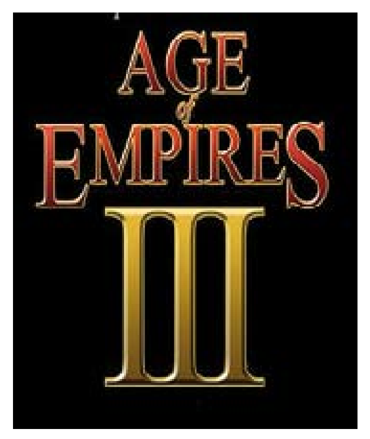
Cuando un usuario de PC piensa en la posibilidad de llevar un videojuego como Age of Empires III al móvil, lo cierto es que se antoja una tarea difícil. Este es el principal mérito de la franquicia Age of Empires, su calidad en esta difícil plataforma. No vamos a decir que el juego siquiera se acerca a las posibilidades de plataformas mayores, pero sí resulta solvente y divertido. ¿Posibilidades? Todas; desde gestionar las batallas, hasta los recursos. Dos modos de juego (campaña y escaramuza). Utilizar puntos de experiencia para obtener recursos extra. Se completa con 15 pruebas, y muchos niveles de mejora. Podremos utilizar hasta 8 construcciones en tres diferentes épocas. Tenemos que descubrir el Nuevo Mundo y conquistar colonias rivales. También puedes ir al este de Europa y evitar la invasión del Imperio Otomano. Casi todo es posible en AOE III. ■

FICHA TÉCNICA	
Precio: 3€	
Descarga: Consultar operador	
Género: Acción/estrategia	
Web: www.glu.com	
PUNTUACIÓN	87















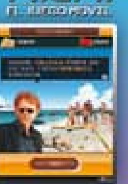
¡MÁS JUEGOS!

















Descárgatelo en tu móvil

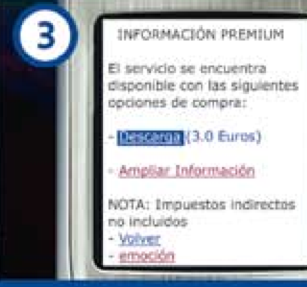
Envía PRINCE al 404

o entra

en emoción › juegos › novedades









Prince of Persia Classic: © 2007 Gameloft. Todos los derechos reservados. Publicado por Gameloft bajo licencia de Ubisoft Entertainment. Basado en Prince of Persia® creado por Jordan Mechner. Prince of Persia es una marca registrada de Jordan Mechner usada bajo licencia. © 2006 Gameloft. Todos los derechos reservados. Publicado por Gameloft bajo licencia de Ubisoft Entertainment. Dogz, Ubisoft y el logo Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en EE.UU y/o otros paises.© 2007 Gameloft. Todos los derechos reservados. Gameloft, el logo Gameloft y Brain Challenge son marcas registradas de Gameloft en EE.UU y/o otros paises.© 2007 CBS Broadcasting Inc. and Alliance Atlantis Productions Inc. Todos los Derechos Reservados.Game Software © 2007 Gameloft. Todos los Derechos Reservados. Idea original © « Des Chiffres et des lettres » - Armand Jammot / France 2 Adaptación española realizada por Vamos@ver.



ESTOS PRECIOS TE

UPI BASIC U216IN-03

Intel® Pentium® Dual Core™ E2160
(1 Mb Caché L2, 1.80 Ghz, FSB 800 Mhz)

1Gb Memoria DDRII
Disco Duro 250Gb SATA

Grabadora DVD LightScribe
Lector Tarjetas 9 en 1
Antivirus BitDefender (3 Meses) de regalo







329€

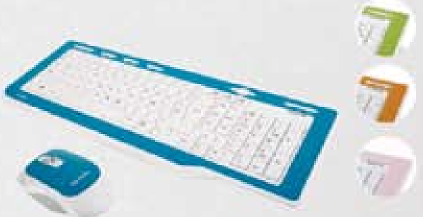
I.V.A. Incluido

Monitor, Teclado y Ratón No incluidos en el Precio

RAINBOW BUTTERFLY DESKTOPS

(BLUE/GREEN/ORANGE/PINK)

Escritorio con estilo. Kit inalámbrico 2,4 GHz. 16 teclas de acceso directo. Ratón óptico de 500 DPI / 1000 DPI. Doble scroll horizontal y vertical. 100 PLUG & PLAY. (no necesita sincronización).





Rainbow
ComputerWorld

39,95€

I.V.A. Incluido

REPRODUCTOR Mp4 NORTEK VEEJAY 4150 1GB

Pantalla TFT 1,5" - 65.000 colores. Función ID3 Tag. Micrófono integrado.



NORTEK
nortekonline.com

41,90€

I.V.A. Incluido



Busca tu Tienda UPI más cercana en www.upi.es o llama al 902 30 70 90.

DEJARÁN HELADO

UPI NOTEBOOK UFL91-02

Intel® Core™ 2 Duo T5250
(Caché L2 a 2Mb, 1.50GHz, FSB 667MHz)

1Gb Memoria DDRII +
1Gb Memoria Robson Intel Turbo Memory
Disco Duro 120Gb SATA · Pantalla TFT 15,4"
WebCam 2 Mp · Bluetooth
Wireless Intel 3945 ABG · Express Card

Grabadora DVD Dual · Lector Tarjetas 3 en 1
Antivirus BitDefender (3 Meses) de regalo





I.V.A. Incluido

Llévate con tu Portátil este conjunto de accesorios por solo 29,99€



Ratón mini Rainbow óptico USB retráctil negro



Auricular con micrófono Trust headset HS-2200 (14411)



Funda portátil Trust Notebook bag BG-3450P 15.4"



USB 2.0 Mini Hub Lapara giratorio 4 puertos

REPRODUCTOR Mp4 NORTEK VEEJAY 4280

Pantalla LCD 2,8" - 262.000 colores. Resolución 320x240. Ranura para tarjetas SD y MMC. Altavoces, ecualizador, micrófono, altavoces y videocámara integrados. Resolución cámara de 1,3Mp y zoom digital 2x.

NORTEK
nortekonline.com



2 GB **102,90€**

4 GB **132,90€**



Busca tu Tienda UPI más cercana en www.upi.es o llama al 902 30 70 90.







www.akuo.es

Tu nueva marca de electrónica de consumo con la última tecnología al alcance de todos.

TECLADO MULTIMEDIA AKUO AK-001

Teclado USBTeclado USB con Bloque numérico Retráctil. Funciones de fácil acceso cortar pegar.



19,90 € I.V.A. incluido

WEBCAM PARA PORTÁTIL AKUO AKW-402

Resolución 1,3MP (1280x1024). Sensor SXGA (30fps VGA), (15fpsSXGA). Resoución de captura 5MP (2560x2048). Microfono integrado. Función Snapshot, Plug and Play. Compatible con windows Vista y Mac.



24,90 € I.V.A. incluido

MARCO DIGITAL AKUO 8" AK-DPF1001 "ALTA RESOLUCION"

Pantalla Digital de Alta Resolución 800 x 480. Reproducción de video. Admite tarjetas SD, MMC, XD y MS-Pro-Duo. Puerto mini USB. Dispone de salida de Tv, reloj y calendario.



149,90 € I.V.A. incluido

ALTAVOCES PORTÁTILES MP3/MP4 AKUO AK-AL47

Diseño compacto plegable que permite máxima portabilidad. Sistema activo con control de potencia. Dimensiones del aparato: 10.54 x 10.92 x 3.81 cm.



22,90 € I.V.A. incluido

SOPORTE CON DISIPADOR PARA PORTÁTIL AKUO AK-CS01

Permite trabajar más cómodo sobre su escritorio. Máxima refrigeración, flujo de aire 100 CFM. Nivel de ruido 18dba. 2 salidas extras de USB. No necesita fuente de alimentación.



64,90 € I.V.A. incluido

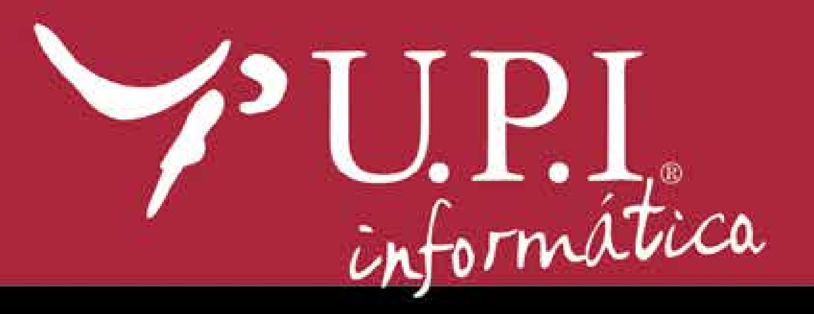
CAJA EXTERNA MULTIMEDIA AKUO AKUO AK-MMP8000

Caja externa Multimedia con función grabación. Conecta tu TDT o Televisor a través del euroconector y graba directamente en un disco duro interno SATA o externo a través de USB. Salida HDMI 5.1,3 puertos USB 1x1394. Realice las particiones directamente desde el mando a distancia, lee también archivos NTFCS. Posibilidad de pasar la señal de video vía Wifi conectando un Punto de acceso Wifi en la conexión Lan.



189 € I.V.A. incluido

Consulta precios con HD.



Busca tu Tienda UPI más cercana en www.upi.es o llama al 902 30 70 90.

Este equipo te dejará helado.





UPI PERSONAL COMPUTER UQ66IN-05

Intel® Core™ 2 Quad Q6600
(8Mb Caché L2, 2.40GHz, FSB 1.066MHz)

4 Gb Memoria DDRII-667 · Disco Duro 400Gb SATA300
Placa Base nForce680I-SLI Striker Extreme DDR2 FSB1333

Vga Pci-E X16 GF-8600GT 256MB DDR3 DVI/TV Out XFX
Wireless 54Mb PCI D-Link DWL-G510 Airplus G
Sist. Operativo Windows Vista® Home Premium

Grabadora DVD LightScribe · Lector Tarjetas 9 en 1 · Teclado y Ratón Óptico
Antivirus BitDefender (3 Meses) de REGALO



I.V.A Incluido
Precio sin Monitor

Llévate tu 2ª Tarj. Video GF-8600GT
por solo 119 € más.



OFERTA ESPECIAL JUGONES
SÓLO HASTA FIN DE EXISTENCIAS

(*) Juego completo del Ghost Recon 2 y version demo con el nivel 1 del Crysis.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, y Xeon Inside son marcas registradas, o marcas, de Intel Corporation o de sus filiales en Estados Unidos y en otros países.



Busca tu Tienda UPI
más cercana
en www.upi.es o
llama al 902 30 70 90.

Microsoft lanza el primer ratón con 1 GB de memoria Flash incorporada

MICROSOFT Mobile Memory Mouse 8000

Microsoft Hardware continúa ofreciendo a los usuarios de ordenadores portátiles nuevas soluciones destinadas a hacer sus experiencias más productivas y satisfactorias. Tras el lanzamiento de Microsoft Bluetooth Notebook Mouse 5000 y Wireless Notebook Laser Mouse 7000, llega ahora el nuevo Microsoft Mobile Memory Mouse 8000, el primer ratón inalámbrico con un 1 GB de memoria flash incorporada en el receptor USB.

En la actualidad, el ritmo de crecimiento de los ordenadores portátiles en España es superior al de los modelos de sobremesa y se calcula que el año que viene supondrán ya un 60 % del total de ventas. Uno de los problemas a los que se enfrentan muchos de los usuarios de ordenadores portátiles es la falta de ranuras USB para conectar varios dispositivos a la vez. Microsoft Hardware lanza el Microsoft Mobile Memory Mouse 8000 para responder al reto de facilitar la vida al consumidor y el uso que hace de sus dispositivos.

El receptor del ratón Microsoft Mobile Memory Mouse 8000 constituye una potente herramienta "tres-en-uno", permitiendo al usuario trabajar inalámbricamente, disponer de un 1 GB de memoria y recargar el ratón de manera simultánea, todo ello sin merma alguna en el rendimiento y a través de un único puerto USB. El Microsoft Mobile Memory ya está disponible al precio de 94,90 €.

El Mobile Memory Mouse 8000 incluye una tecnología que permite a los usuarios escoger la manera en que quieren conectar el ratón con su portátil – a través de un sistema inalámbrico de 2.4 GHz o Bluetooth. Un botón bajo el ratón permite a los usuarios conectarse directamente con su ordenador a través de Bluetooth.

El Mobile Memory Mouse 8000 utiliza un innovador sistema de carga magnética que permite al usuario seguir trabajando mientras el ratón se recarga. El cable se conecta magnéticamente a la parte inferior del ratón por un lado, y al transceptor por el otro. Hasta ahora los usuarios debían interrumpir su trabajo cuando la batería estaba baja o bien utilizar otro puerto USB para recargar el ratón. El ratón incluye también baterías AAA recargables que ofrecen más de tres semanas de autonomía.

Toda las funcionalidad del Mobile Memory Mouse 8000 se ve complementada con un diseño elegante y un confort absoluto. El primer ratón exclusivamente para diestros de Microsoft ofrece múltiples soluciones destinadas a elevar el confort de uso a un nivel superior, incluyendo un diseño esculpido en base a la forma de la mano, un hueco específico para el pulgar y una superficie curvada que garantiza la comodidad tras un uso intensivo. Además de su ergonomía, cuenta con superficies en color negro brillante y acabados metálicos que le hacen el ratón más elegante que existe actualmente en el mercado. El pack incluye una funda de transporte, el transceptor y el cable de recarga. ■





Microsoft

Cuidado para las manos de los jugones empedernidos

Guante SteelSeries Gaming Glove

Cuidado para las manos de los jugones empedernidos Los que pasan muchas horas jugando y quienes han hecho de jugar una profesión saben que hay que cuidar los distintos dispositivos de interfaz humana, desde teclado y ratón a auriculares y micrófono pasando por accesorios como la alfombrilla. Siendo exigentes con todo ello no sólo mejoran su experiencia de juego, sino que previenen posibles lesiones, reducen el esfuerzo físico y logran un control más preciso a la hora de jugar.

Precisamente para ellos es el guante Gaming Glove, fabricado por SteelSeries, un accesorio disponible únicamente para diestros que permite mejorar la sensación de deslizamiento del ratón al tiempo que proporciona un mejor agarre y reduce la fricción entre la muñeca y la alfombrilla. Posee un refuerzo específico para la muñeca destinado a reducir y prevenir las habituales lesiones derivadas de movimientos repetitivos, refuerzo que se adapta a cualquier muñeca gracias a la tira de velcro con que se cierra. ■



KUKEA TU MÓVIL CON KEKUKO
www.kekuko.com
ENVÍA TUS SMS AL 5511
KEJUEGOS ¡DALE MARCHA A TU MÓVIL!
Envía al 5511 "JUEGOCIB." seguido de la clave del juego (Ejemplo: JUEGOCIB.Body).

LAS VEGAS DELUXE POOL — Java
Fantásticos gráficos y un intuitivo modo de juego caracterizan a este juego de billar, que hará que te sientas como en una partida real.
Clave: Billar

BUBBLE CRASH SILVER EDITION — Java
Lanza burbujas con tu cañón y haz grupos de al menos 3 del mismo color para hacerlas explotar. Debes evitar acabar aplastado por ellas.
Clave: BubbleSE

SUDOKU — Juega en tu móvil a uno de los pasatiempos más populares. Clave: Sudoku
ENGLISH TRAINER — Aprende inglés, estés donde estés, con los juegos más divertidos. Clave: English
MOBILE BRAIN TRAINER — Entrena tu mente con las pruebas y juegos más divertidos. Clave: Brain
Solitaire deluxe — Pásalo en grande con el juego de cartas más famoso. Clave: SolitarioD
Shangai — Juego 100% adictivo que te dejará pegado a tu móvil. Clave: Shangai

SPEED RUN — Conduce los coches más rápidos por las más endiabladas carreteras. Clave: Speedrun
MOTORBIKE GP — Realista simulación del gran mundial de motociclismo. Clave: Moto
SPEED WARS — Pilota tu vaina espacial a velocidad de vértigo por mortíferos circuitos. Clave: Wars
NORMANDIA DIA D — Lucha en las batallas más feroces de la 2ª Guerra Mundial. Clave: DiaD
The Academy of Mafia 2 — Supera las difíciles pruebas para entrar en el mundo de la mafia. Clave: Mafia2

KEVIDEOS
Envia al 5511 "VIDEOCIB." seguido del video (Ejemplo: VIDEOCIB.700472).

TOP TEN
Morphing alcohólico 700798
Gorda 700803
F1 Obsession 700883
Cangrejos FIAT 700879
Perro explosivo 700066
Caza en llamas 700001
Serpiente 700190
Derrape 700042
Concurso de pedos 701417
Pedo explosivo 700575

Piruetas 700339
Espectacular 701290
Aterriza como puedas 700203
Monigotes WC 700376
Honda CRX 702867
Muelle 700091
Jackass 700224
Surf 700361
Increible 700108
Delantero o defensa 700911
Pingüino cabrón 700189
Caida 700219
Choques 702863
Enterrada en la playa 702049
Bici-porrazos 702854
Introducción moto 702869
Morrazo 702852
Choques de locura 702864

Coste SMS: 1'2 € + iva. Apartado de correos 559 CASTELLÓN. JUEGOS JAVA: Móviles compatibles de las marcas ALCATEL, BENQ, BENQ-SIEMENS,LG, MOTOROLA, NOKIA, PANASONIC, SAGEM, SAMSUNG, SHARP, SIEMENS, SONYERICSSON. VIDEOS: Móviles compatibles de las marcas ALCATEL, BENQ, BENQ-SIEMENS, BLACKBERRY, GRUNDIG, INNOSTREAM, LG, MAXON, MITSUBISHI, MOTOROLA, NEC, NOKIA, PANASONIC, PANTECH, PHILIPS, QTEK, SAGEM, SAMSUNG, SANYO, SENDO, SHARP, SIEMENS, SONYERICSSON, TOSHIBA. Encontrarás todos los modelos compatibles en www.kekuko.com

Los nuevos ratones con licencias de Disney, Disney Pixar y Jetix llegan para conquistar a los más pequeños del mercado

Nueva línea de accesorios
Fantasy de Cirkuit Planet



CONETICA, empresa especializada en la venta y distribución de conectividad, networking, almacenamiento, seguridad y accesorios informáticos para consumidores y empresas, pone a disposición de los consumidores la nueva línea de accesorios Fantasy de Cirkuit Planet entre los que cabe destacar los ratones y cámaras webs para los más pequeños con motivos de Mickey Mouse ©Disney , Winnie the Pooh ©Disney Based on the "Winnie the pooh" works, by A.A. Milne and E.H. Shepard y Princesas ©Disney, entre otros.

La línea de accesorios con licencia de Disney, Disney Píxar y Jetix ha sido lanzada por Cirkuit Planet, empresa especializada en accesorios de ordenadores, para conquistar el mercado europeo con los personajes más queridos por los grandes y pequeños del fantástico mundo Disney.

Los consumidores más pequeños tendrán a su alcance una gran variedad de ratones entre los que destacan: Ratón y Mini Ratón óptico Mickey ©Disney, Ratón óptico Cars ©Disney-Pixar, Ratón óptico Princesa ©Disney y el Ratón óptico de la última gran producción de Disney, High School Musical ©Disney. Los adultos podrán rememorar su infancia con la serie de productos Mickey ©Disney retro sumamente elegantes. Las cámaras webs también estarán llenas de fantasía y ahora tus vídeo llamadas tendrán al ratón Mickey como protagonista. ■









Un nuevo conjunto de teclas facilita la experiencia de juego en Battlefield 2142

Teclado Battlefield 2142 para Zboard

Los fabricantes del versátil Zboard, un teclado que consta de una base y conjuntos de teclas intercambiables específicamente diseñados para determinados juegos, amplían su línea de productos con el set de teclas para Battlefield 2142.

Gracias a su diseño, que incluye teclas específicas para acciones concretas del juego, es más sencillo aniquilar a los enemigos y acceder rápidamente a las distintas armas y órdenes de juego. Como en todos los juegos online la comunicación es vital y este conjunto de teclas la tiene en cuenta a través de un botón específico para TeamSpeak, que se incluye con el set. Además, utilizando el Z-Engine, es posible crear configuraciones de teclado personalizadas para cualquier clase de soldado.

Eso sí, la edición que se ha editado no es española, sino para Reino Unido. Esto significa que hay que realizar unos pequeños ajustes de idioma en Windows para poder aprovechar el teclado al máximo mientras sale un parche que debería evitar los constantes cambios de idioma. ■











más de 10.000 productos · todos los titulos de todas las plataformas · comics, juegos de mesa, merchandising, estratégia · entrega urgente 24h para toda España · excelente servicio post-venta



TELÉFONOS
902 19 68 59
962 95 44 34
962 95 41 16

PEDIDOS POR INTERNET
WWW.FUTURA-ONLINE.COM

Basadas en la última plataforma 790FX de Alto Rendimiento de AMD

Placa base AMD 790FX-DQ6 ya está en el mercado

GIGABYTE UNITED INC., fabricante líder de placas base y tarjetas gráficas lanza al mercado la Serie AMD 790FX de placas base incluyendo la GA-MA-790FX-DQ6 y la GA-MA790FX-DS5, caracterizadas por el último chipset de alto rendimiento AMD 790FX y soporte para la próxima generación de procesadores AMD Phenom™ quad-core, proporcionando a los usuarios extremos y overclockers lo último en alto rendimiento en el sistema.

Además de soportar los últimos procesadores AMD Phenom™ para plataformas AM2+, con controlador de memoria integrada DDR2 1066, tecnología HyperTransport™ 3.0 technology links y 128-bit Floating Point Units (Unidades de Punto Flotante), la serie GIGABYTE 790FX proporciona a los usuarios lo último en experiencia en juego junto con la última tecnología ATI CrossFireX™. Para la GA-MA-790FX-DQ6 se puede optar por conectividad dual PCI Express 2.0 x16 o bien cuatro PCI Express 2.0 x8, mientras que la GA-MA790FX-DS5 ofrece conectividad dual PCI Express 2.0 x16, permitiendo a la Serie GIGABYTE 790FX ofrecer un rendimiento gráfico sin precedentes en una sola pantalla gracias a la combinación del rendimiento de 2 o más GPUs (Graphics Processing Units), o extender la visualización a multi-monitor, hasta 8 pantallas independientes. Además, dual Gigabit LAN con función Teaming permite a la GA-MA-790FX-DQ6 fijar dos conexiones individuales como una sola, para obtener un doble ancho de banda y mejorar el procesamiento general con una más baja utilización de la CPU.

GIGABYTE 790FX también se caracteriza por la tecnología exclusiva de GIGABYTE Ultra Durable 2. Que además de usar Condensadores Sólidos de más baja ESR con tecnología SMD (Surface Mount Device) de fabricantes líderes japoneses que incrementa la estabilidad del sistema y garantizan una mayor vida de los componentes, la Serie GIGABYTE 790FX también se caracteriza por incorporar MOSFETs de más baja RDS(on), permitiendo un menor consumo energético durante los procesos de encendido, generando una mayor rapidez en encendidos y generando menos calor. Y además la Serie de placas base GIGABYTE 790 también incorpora Chokes de Óxido de Hierro de la más alta calidad, cuyas propiedades son mantener la energía más tiempo que los chokes comunes de hierro en altas frecuencias, proporcionando una menor pérdida energética y menores interferencias EMI para dotar al sistema de mayor fiabilidad.

No solo incorpora las exclusivas características de GIGABYTE 6-Quad incluyendo QuadBIOS™ y Quad-Double Phase power design, también la Serie GIGABYTE 790FX está equipada con la última tecnología GIGABYTE Silent-Pipe thermal enteramente de cobre, así como el chip de audio Realtek ALC889A de alta definición de 7.1 + 2 canales, cuyo ratio signal-to-noise de 106dB reduce significativamente el ruido en transmisiones y soporta ambos formatos Blu-ray y HD DVD para una excitante experiencia home theater. ■



Viste de diseño y color a tu consola portátil con las nuevas fundas PAQ

Fundas PAQ

Protegidas y vestidas a todo color



Millenium Media, mayorista y fabricante de productos informáticos y de electrónica de consumo, presenta PAQ Cases, una nueva colección de fundas para las consolas portátiles.

Niños, jóvenes y mayores, tanto del sexo masculino como del femenino, podrán disfrutar del colorido y el diseño de esta completa línea de fundas pensada para transportar las videoconsolas Sony PSP y Nintendo DS y DS Lite.

Con ellas, todos los aficionados a los vídeojuegos ya pueden llevar a cualquier parte, y de la forma más atractiva, su pasatiempo favorito. Unos productos que han sido creados para ofrecer la máxima seguridad en el transporte, gracias al formato semirígido de su exterior y el acolchado de su interior, que preserva al equipo de los posibles efectos dañinos derivados de golpes y caídas.

Estas fundas destacan, además, por el material con el que han sido fabricadas, el PVC, que les confiere un tacto de lo más agradable, así como también de una gran resistencia ante los roces.

Pero lo que más llama la atención a golpe de vista de estas fundas es su estampado en relieve y su colorido. Presentan desenfadados dib ujos en forma de espirales o esqueletos de dinosaurios que sobresalen de la superficie. A lo que se suma su original y llamativo color, a elegir entre: verde, amarillo, azul, rojo, gris plata y azul plata, en el caso del modelo PAQ Case PSP Espiral y del gris y el azul plata por lo que se refiere a la funda PAQ Case PSP Dino. A estos dos modelos se suma la PAQ Case NDS Espiral comercializada en: rojo, negro metálico, azul metálico, rosa, verde, amarillo, gris plateado y azul hielo.

Las fundas PAQ Cases están dotadas en su interior de un compartimento exclusivo y perfectamente acolchado diseñado para albergar la consola y un bolsillo de pequeño tamaño donde ubicar los cartuchos de juegos de ambos dispositivos.

Por último, todas ellas ofrecen la posibilidad de colgarlas cómodamente del cinturón del pantalón, gracias al enganche trasero con velcro del que están provistas o de cualquier otro lugar gracias a su enganche lateral tipo mosquetón.

Precio: 9,90 euros (IVA incluido)■





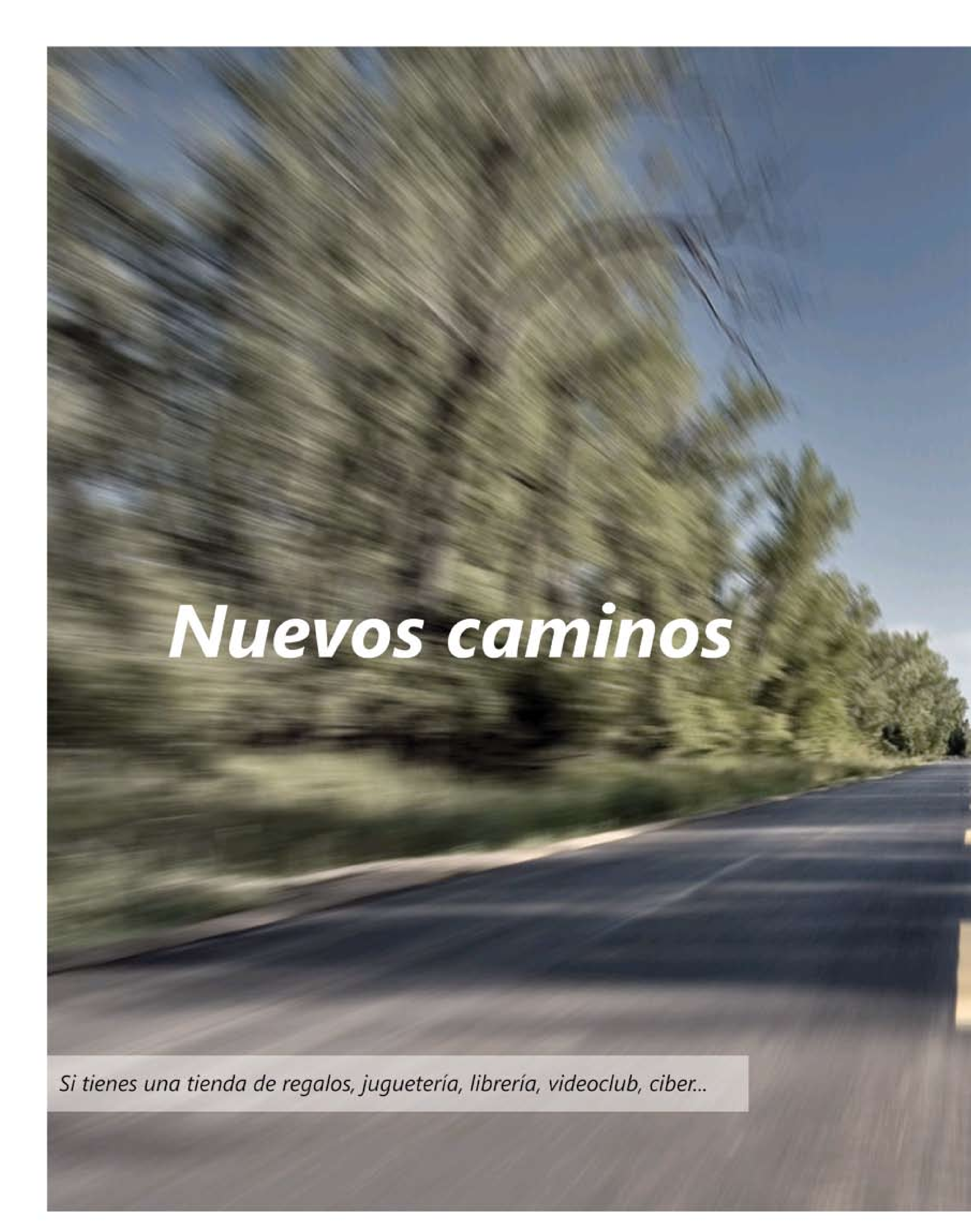
Envía CIBERLOGIC al 5111
y participa en el sorteo de
10 i-Station Traveller
1 SoundStation 3

Coste de SMS 1,20 €





Logic3 plc - Rhodes Way – Watford
Hertfordshire - WD24 4YW- UK
Telephone: 01923 471 000 / Fax: 01923 471 022


Nuevos caminos
Si tienes una tienda de regalos, juguetería, librería, videoclub, ciber...



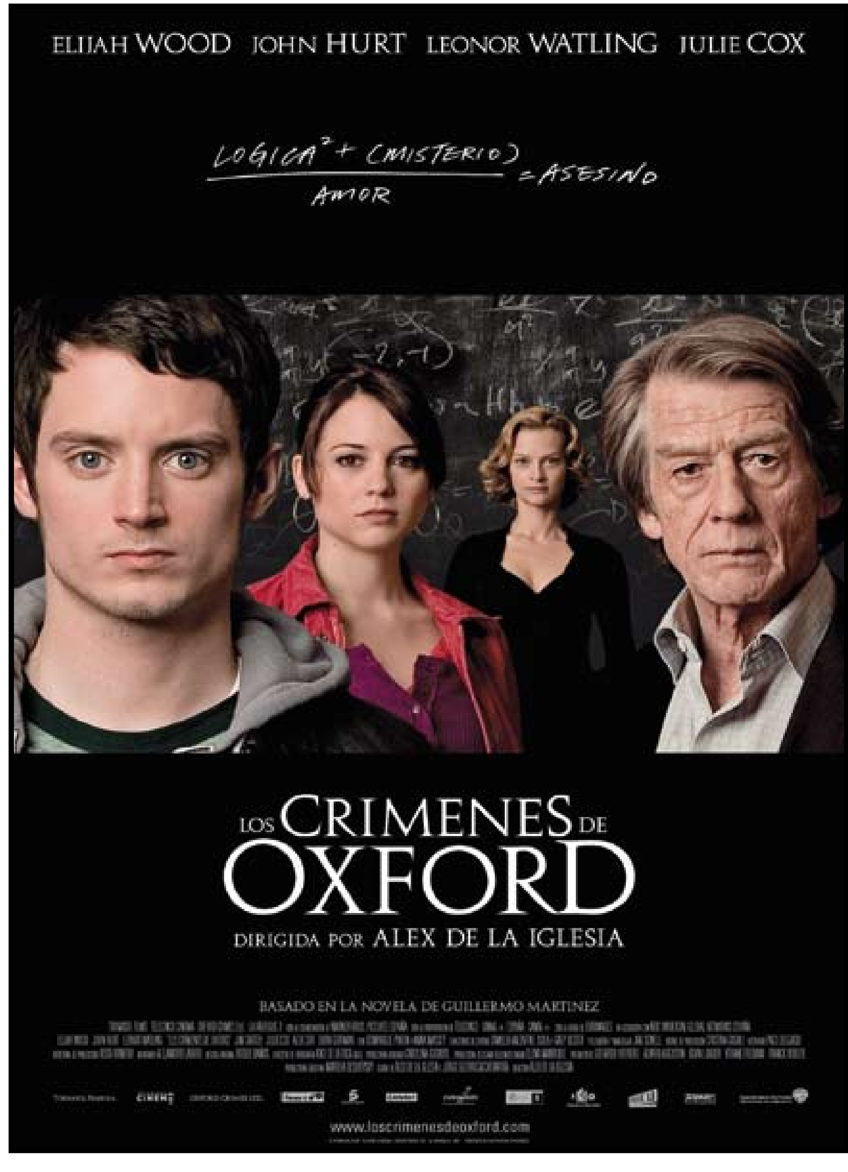
DMODistribuciones.com - P. I. San José de Valderas - C/ Lluvia, 15 28918 Leganés (Madrid) - 916102293 - distribucion@dmodistribuciones.com

* Grandes descuentos y ofertas **sólo para distribuidores**









Los Crímenes de Oxford

Un thriller de misterio a la antigua usanza

Tiene la realidad una esencia numérica? ¿Existe una lógica oculta que ordena y explica nuestros actos o, por el contrario, la vida se rige tan solo por el azar? Este es el planteamiento que recorre cada línea de guión de "Los Crímenes de Oxford", la última película de uno de nuestros directores más internacionales, Alex de la Iglesia, y que se estrena el 18 de enero.

La extraña muerte de una anciana servirá de punto de reunión para dos desconocidos hasta entonces, Arthur Seldom (John Hurt), un prestigioso profesor de Lógica; y Martin (Elijah Wood), un joven estudiante norteamericano, recién llegado a la universidad para que el afamado profesor le dirija en su tesis. En semejante contexto, y como no pudiera ser de otra forma, ambos protagonistas se verán envueltos en una serie de asesinatos con diferentes puntos en común que conformarán un terrible secreto, que ambos deberán averiguar gracias a sus conocimientos de lógica y matemáticas. El camino hacia la verdad que emprenderán les llevará a hacer dudar si realmente se puede conocer la realidad de las cosas, o si todo en lo que creían no suponía más que un vana ilusión.

Tras más de tres años de sequía desde su última película ("Crimen Perfecto", 2004), Alex de la Iglesia deja a un lado el humor negro que caracterizó sus últimas producciones y se acerca a lo que él mismo considera "un thriller de misterio a la antigua usanza". Para ello se fija en los cánones clásicos del género, asesinatos casi perfectos y pequeñas pruebas, aparentemente sin relación, que son el camino para descubrir el misterio, y los actualiza añadiéndole una nueva variable, la lucha contra tus propias creencias. Martin deberá enfrentarse a la seguridad en sí mismo y a la realidad que había adquirido tras sus estudios de lógica, acogiendo el excepticismo y la incredulidad que su propio héroe, el profesor Seldom, posee.

"Los Crímenes de Oxford" llegará a la gran pantalla rodeado de un cartel excepcional, tanto nacional como internacional. A un protagonista interpretado Elijah Wood, de sobra conocido por su participación en la trilogía de "El Señor de los Anillos", se le unen John Hurt en el papel del profesor Seldom, a quien pudimos ver en películas como "Harry Potter y la Piedra Filosofal", "Hellboy" o "V de Vendetta"; y la siempre bella Leonor Waitling, una chica sencilla enamorada de un hombre brillante.

La más firme apuesta cinematográfica de comienzos de año, y española.

■Jesús García



John Rambo

No saber retirarse a tiempo

Entremezclando la explotación de franquicia y el narcisismo personal, Silvestre Stallone vuelve a encarnar al antihéroe de acción que le dio fama internacional, el excombatiente John Rambo. Dos décadas después de que se enfrentara a las tropas de ocupación rusas en alianza temporal con las tribus nómadas en Afganistán, Rambo se ve obligado a regresar al primera línea de batalla para proteger, y más tarde liberar, a una grupo de misioneros secuestrados por piratas Birmanos.

Este largo, dirigido y producido por el mismo Stallone, no promete a priori nada nuevo tras las 3 películas anteriores, y sí la posible desvirtualización de la original "First Blood", "Acorralado", única de la saga que merece una reflexión alejada del traqueteo de un M14 sostenido por bíceps y tríceps anabolizados.

Muy lejos ya de la vuelta a casa de las tropas americanas desde Vietnam, las desventuras del traumatizado boina verde merecen ser superadas, pues caen por su propio peso. Tal vez por esto nos encontremos en el reparto con caras nuevas y conocidas como Kim Dickens o James Brolin, que intentan así refrescar el olor a rancio.

Richard Crenna, quien interpretó al mítico coronel Trautman, fallecido en 2003 deja un hueco imposible de superar en ésta, esperemos, última película de la saga.

Para incondicionales de la acción y nostálgicos de tiempos pasados.

■Mariano Mazarío

Alien vs. Predator 2: Requiem

Una nueva cacería

Una pequeña localidad de Colorado es el escenario donde las dos especies alienígenas más famosas de la historia del celuloide libran su última batalla orquestada por los directores Greg y Colin Strause. En medio de las garras de exoesqueleto y la tecnología extraterrestre, aparece un discreto reparto formado por Reiko Aylesworth, Steven Pasquale, John Ortiz, Johnny Lewis, David Hornsby, Gina Holden y Shareeka Epps.

La idea de mezclar dos especies depredadoras y enfrentarlas a un grupo de, en principio, indefensos humanos, sigue siendo atractiva y más cuando se le suma una nueva variable, el híbrido entre alien y predator que ya se dejaba intuir en el final de la predecesora.

De nuevo se abre la incógnita sobre quien es la raza dominante como cazador y, en un momento en el que Hollywood sorprende con finales poco felices, es posible que esta vez el sapiens no salga muy bien parado en el enfrentamiento.

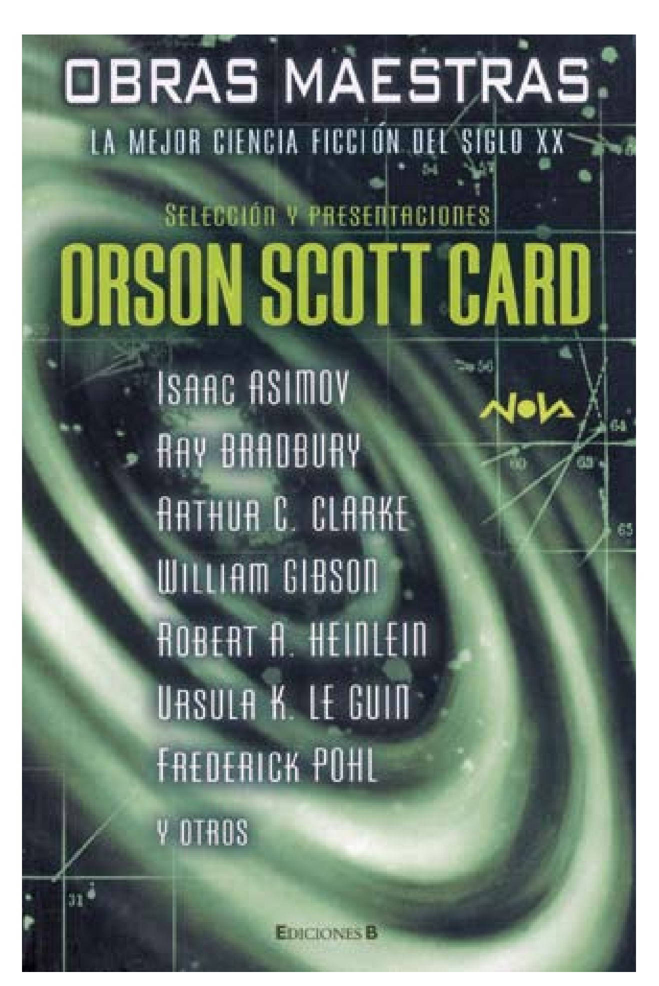
Armas balísticas, láseres térmicos y fluidos orgánicos ácidos. Instinto de supervivencia, cacería por honor y ferocidad animal. Segunda entrega de un universo propio respaldado por un éxito sin precedentes en cómics y videojuegos, que ya hacía mucho que revindicaba un lugar dentro del cine. Acción y terror en una producción con regusto a cifi clásica de los 80 con realización actual. Una combinación muy prometedora.

■Mariano Mazarío









Obras Maestras: la mejor ciencia ficción del siglo XX

Recopilación de relatos del género del maestro Orson Scott Card

En marzo de 1988 se inició la mítica colección Nova de ciencia ficción, de la mano de Ediciones B. Hace poco tiempo, Nova cumplió los 200 títulos publicados, celebrándolo por todo lo alto con el director de cine Álex de la Iglesia como invitado especial, y Miquel Barceló, director e impulsor de esta iniciativa pionera, como maestro de ceremonias. De entre tanta calidad que atesora el género, Miquel debía elegir una obra que, sólo por su número de publicación, representase a la colección.

Esta selección de los mejores relatos de ciencia ficción del siglo XX, preparada y presentada por Orson Scott Card, incluye piezas de auténtico valor de maestros como Isaac Asimov, Ray Bradbury, Arthur C. Clarke, William Gibson, Robert A. Heinlein, Ursula K. La Guin y Frederick Pohl, entre otros. La casi imposible tarea de realizar una criba entre autores de tan grueso calibre, dejando atrás a otros que sin duda también merecen un puesto de honor en el género es sin duda desquiciante, y Orson así lo atestigua en el prólogo del libro: "Sé tomar decisiones difíciles. Gritando, quejándome, gimoteando, hablando conmigo mismo hasta altas horas de la noche, decidí."

Uno no puede sino compadecer a Orson Scott Card por las duras horas destinadas a releer, comparar, frustrarse, gritar, descartar y aprobar. Él mismo asegura conocer el carácter subjetivo de una selección similar, y hay que aceptar su criterio tal y como nos lo presenta. En la presente antología podremos disfrutar de relatos como "Llámame Joe", de Poul Anderson, "Sueños de robot", de Isaac Asimov, "Los nueve mil millones de nombres de Dios", de Arthur C. Clarke, "Tenían la piel oscura y los ojos dorados", de Ray Bradbury, "Pasajeros", de Robert Silverberg", "Luna inconstante", de Larry Niven, "Los reyes de la arena", de George R.R. Martin, "Una huída perfecta", de John Kessel, y así hasta completar los 27 relatos y más de 550 páginas.

"No se trata de un volumen de estudio. Esto es un tesoro. Una colección de joyas. [...] Lo que me importa es lo siguiente: las historias nos cambian. Crean comunidades de gente con recuerdos compartidos. Y los relatos que aparecen en las páginas que vienen a continuación de cuentran entre los mejores de nuestro tiempo" ORSON SCOTT CARD.

Título Original: Obras Maestras: la mejor ciencia ficción del siglo XX
Editorial: Ediciones B (www.edicionesb.com)
Nº de Páginas: 576
Cubierta: rústica
ISBN: 978-84-666-3391-8
Precio: 19,00 €.

■Alejandro Serrano



tienda online para frikis, jugones y coleccionistas

www.ociostock.com - tienda@ociostock.com - 916211578

Midnighter #1

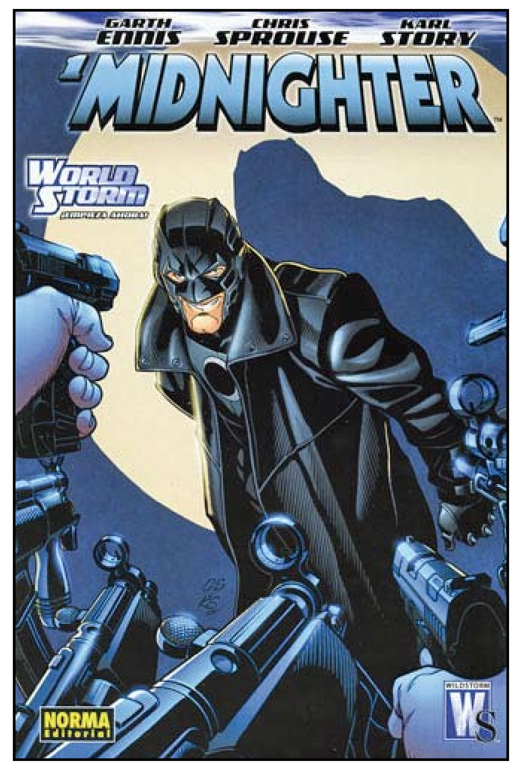
Una misión, asesinar a Adolf Hitler

De la mano de Norma editorial y para empezar bien este año, nos llega el primer número de la serie regular de Midnighter. El encargado de escribir las aventuras del conocido personaje Wildstorm es nada más y nada menos que el popular guionista Garth Ennis, responsable de obras como Predicador, The Authority: Kev, The Boys, Hellblazer, Hitman y muchos más. Acompañando a Ennis en los lápices se encuentra Chris Sprouse (Tom Strong, Ocean), un buen equipo que sabrá sacarle partido al que sin duda es uno de los personajes más queridos de The Authority.

En esta ocasión nuestro protagonista es secuestrado tras volver de una misión en Afganistán. Al despertar se encontrará ante una situación bastante extraña, ya que algo parece haberle sucedido a sus poderes y la gente parece sacada de los años treinta. El responsable de todo esto tiene una misión que ofrecerle a cambio de su vida, debe asesinar a Adolf Hitler.

Midnighter 1
Garth Ennis, Chris Sprouse y Karl Store
Formato: Prestigio
Tamaño: 17x26
Páginas: 120 Color
PVP: 13,00€

■Miguel Pérez







Civil War: La Iniciativa

Tras la guerra siempre vienen las dudas

Sin lugar a dudas uno de los eventos del cómic del pasado año ha sido la Civil War, que ha sacudido todo el Universo Marvel de arriba abajo. Las consecuencias aún se están notando. Esta guerra ha destruido grupos, destrozado grandes amistades y roto la comunidad de superhéroes. Ahora la guerra finalmente ha terminado, y vienen las preguntas. La confianza entre aquellos que habían luchado codo a codo ha sido rota de manera irreparable. ¿Quién es amigo? ¿Quién es aliado? ¿Quién es héroe y quién villano?

Panini nos presenta un tomo de ochenta páginas al precio de 2 euros en el que se nos muestra el escenario que queda establecido tras la conclusión de Civil War.

Los encargados de enseñárnoslo son nada menos que Brian Michael Bendis, Warren Ellis y el legendario Marc Silvestre. Además, se incluye un avance con artículos y entrevistas de los nuevos lanzamientos para este año: "Iron Man: Director de SHIELD", "Omega Fligh", "Los Poderosos Vengadores", "Los Vengadores: La Iniciativa", "Thunderbolts" y "Los Nuevos Vengadores".

Civil War La Iniciativa 0
Brian Michael Bendis, Warren Ellis y Marc Silvestri
Formato: Tomo
Páginas: 80
PVP: 2,00€

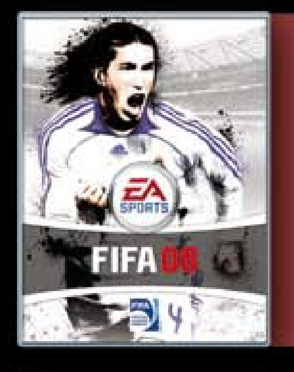
■Miguel Pérez



DAKAR 2008

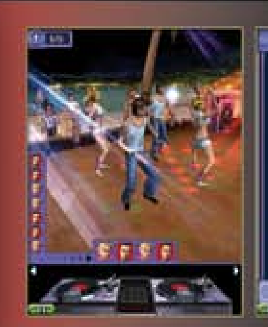
grandes éxitos de Electronic Arts para tu móvil

Gana uno de los 10 cheques de **100 Euros** que sorteamos descargando cualquiera de los juegos Grandes Éxitos de Electronic Arts





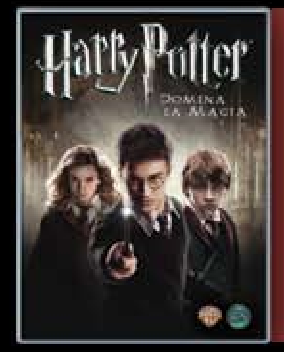














Envía un SMS gratis con GRANDES al 222

O descárgatelo en Orange World > Videojuegos



BURNOUT Paradise

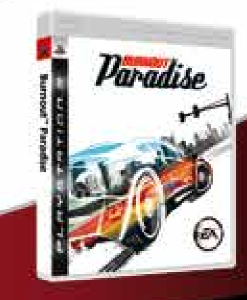
Crea equipos para dominar Paradise City.
Consigue las llaves de los coches
más exclusivos, pulveriza los mejores
tiempos y controla cada centímetro
de esta gran ciudad.

ÚNETE Y CONQUISTA

"Tienes que probarlo, es increíble lo que puedes hacer en las calles de Paradise City" GOLD AWARD PlayStation

*Demo disponible ** BEST OF E3 · E3 07 EDITORS CHOICE WINNER · ENHANCED WITH PLAYSTATION®Eye · Criterion · EA

www.burnout.es





© 2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. *Get the playable demo now from the PLAYSTATION®Network, PLAYSTATION®Store."

PLAYSTATION 3